

AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 46
INCLUYE CD-ROM
650 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
www.hobbypress.es/MICROMANIA
INFORME
Maxi Gamer Phoenix
Voodoo Banshee: un nuevo estándar
SUPLEMENTO ESPECIAL
Lo mejor de Art Futura
PATAS ARRIBA
Reah
Claves para finalizar una aventura mágica
EXCLUSIVA
Los creadores de SIN escriben para Micromanía
LEVELORD nos descubre sus secretos
8 424094 820313 00046
HERETIC II
Entra en la antesala del infierno

S u m a

Año XIV - Tercera época - Número 46 - Noviembre 1998



Bienvenidos, un mes más, a Micromanía. Un número con el que os queremos hacer llegar una propuesta nada habitual: vernos en directo. El motivo no es otro que la nueva edición del SIMO, que como los últimos años se celebra en Madrid, en el recinto ferial Juan Carlos I.

La feria más importante de la electrónica y la informática de consumo en nuestro país contará por vez primera con la presencia del grupo Hobby Press como expositores. Allí, encontraréis a Micromanía y al resto de publicaciones de la casa, como Hobby Consolas, Nintendo Acción, PCmanía, etc., sin olvidarnos de que prestéis una especial atención a un "recién nacido" como Computer Hoy. Una nueva revista pensada para los usuarios noveles en la informática, la electrónica y los videojuegos, y que nace con vocación de servicio y con esperanza de alcanzar un gran éxito.

Así que, ya sabéis, si vivís en la comunidad de Madrid, o pensáis viajar a la capital entre el 3 y el 8 del presente mes de Noviembre, no dejéis de acercaros al SIMO, y hacernos una visita.

Pero no dejemos de lado el presente número de Micromanía, preparado como siempre pensando en ofrecer la actualidad y la información más importante del sector, en los últimos treinta días. Para empezar, no dejéis de echar un vistazo a nuestra portada, «Heretic II», y al artículo dedicado al juego, en el que descubriréis algunos de los aspectos más atractivos e innovadores que los diseñadores de Raven han realizado para el que es la última "joyita" basada en el engine de «Quake II».

Sólo estamos abriendo boca, pues tampoco debéis pasar por alto artículos tan especiales como el análisis del último grito en cuanto a tarjetas gráficas 3D se refiere: Voodoo Banshee. Algunos fabricantes como Guillemot, con su MaxiGamer Phoenix, o Creative, ya han puesto en nuestro mercado las primeras tarjetas basadas en el nuevo chipset de 3Dfx. ¿Estabais dudando si comprar, o no, este combinado de tarjeta de vídeo y aceleración 2D/3D? Pues revisad este artículo para obtener toda la información precisa.

Seguimos con artículos especiales. Patas arriba –de «Reah»–, Mega Juego –la tercera entrega de «The Need for Speed»–, previews, punto de mira... y todo un lujo. Uno de los diseñadores de «SiN», Richard Gray, "Levelord", escribe en exclusiva para Micromanía, comentando el proceso de diseño que sigue la creación de un nivel de este esperado y alucinante título.

Finalicemos con una última recomendación. Nos hemos marcado un suplemento especial dedicado a la última edición de Art Futura, con todo lo que de bueno se pudo ver en Sevilla, sobre la actualidad más rabiosa del mundo de la imagen sintética.

Y, sin más, nos despedimos hasta el mes que viene que, por cierto, ya será el último del año, lo que significa que la oleada de juegos de las Navidades está a la vuelta de la esquina. Hasta entonces, disfrutad de Micromanía.

r i o 

650 ptas. (IVA incluido)





90. MEGA JUEGO
NEED FOR SPEED III

Mejorar lo realizado hasta ahora parecía casi imposible, pero Electronic Arts ha sorprendido con «Need for Speed III», rebasando todos los límites. Aunque si queréis saber algo más sobre los pros y los contras de este espectacular arcade de carreras de coches de lujo, no tenéis más que pasar las páginas hasta la sección del Mega Juego del mes.



166. PATAS ARRIBA
REAH

Todos los enigmas que rodean al planeta Reah han sido desvelados por nuestros especialistas para que podáis encontrar algún sentido a tan extraña y apasionante aventura.

MICRO MANÍA

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Filmación
Roberto Cela, Constantino Fernández

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Alvarez, Luis A. González, David E. García, Conchita Araluce, Eva García
CD-ROM
Jesús Martínez, Pablo Aguilar
Secretaria de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez, Juan Antonio Pascual, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Rafael Rueda, Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón Ventura y Nieto, Sol Tomás Cristina Plata, Pedro J. Rodríguez

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Karsten Otto

Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mamen Perera,

MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad <mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad <dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 91 66 - Fax 94 460 69 71
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena** <jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado

Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99 / Fax: 91 654 86 92

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30

Impresión **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

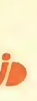
Transporte **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER



Circulación controlada por 

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



DEMOS

PC FÚTBOL 6.0 PLUS



La Liga de las Estrellas ha comenzado este año repleta de nuevas incorporaciones de astros mundiales, como Kluivert en el F.C. Barcelona, y de "fugas" de última hora (la de Vieri del Atlético de Madrid). Para que tengáis al día todos los datos de una de las mejores competiciones futbolísticas mundiales, os ofrecemos este mes la actualización para vuestro «PC Fútbol 6.0».
Una vez instalada en vuestro ordenador, en el menú principal del programa aparecerá una nueva imagen con el logotipo de «PC Fútbol 6.0 Plus», donde debéis pulsar si queréis jugar con las plantillas que los equipos de Primera División han confeccionado para competir en la temporada actual (1.998-1.999). Además, podréis jugar con los nuevos equipos de Primera División, Alavés, Extremadura y Villareal, o los recién ascendidos a Segunda División, como el Numancia. No os quedéis atrás, instalad «PC Fútbol 6.0 Plus» y difrutad en vuestro PC de toda la emoción de la nueva temporada.



POPULOUS: THE BEGINNING



De nuevo podréis sentiros como auténticos dioses con esta nueva entrega de «Populous». Debéis, en un principio, conseguir un buen número de adeptos a vuestra religión para que vuestro poder aumente. Cuanto mayor sea el número de fieles que os adoren, mayor será el maná del que dispondréis, fundamental a la hora de realizar los hechizos más crueles que os imaginéis contra los pueblos que no adopten vuestra religión. Pasaréis de poder manipular el terreno, a provocar terremotos, inundaciones, tornados..., en resumen, las peores catástrofes naturales que un Dios pueda maquinar.
La posibilidad de visualizar los planetas desde el punto de vista de un Dios, con todo tipo de zooms y rotaciones, dan al juego una riqueza visual que hasta ahora «Populous» no había mostrado. La demo consta de tres niveles para un jugador, un mapa para multijugador y un completo tutorial que seguro os servirá de gran ayuda.



COLIN MCRAE RALLY



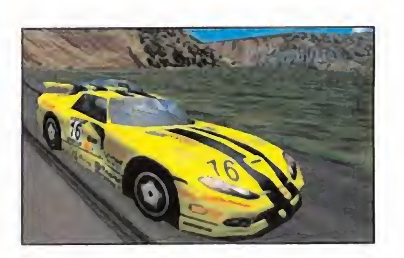
En estos últimos años, las carreras de rally han atraído a gran número de seguidores en todo el mundo. En España, las victorias de Carlos Sáinz provocaron que un deporte considerado de minorías sea hoy en día un espectáculo que atrae la atención de miles de aficionados. Colin McRae, uno de los principales rivales de Sáinz en las últimas temporadas, ha prestado su nombre a este juego que se perfila como uno de los arcades de rallies de mayor realismo y calidad aparecidos hasta hoy. Cuando os sentéis a los mandos del Subaru con el que compite McRae en el Campeonato Mundial, sentiréis toda la potencia de un coche realmente extraordinario.
En la demo que se incluye en el CD-ROM de este mes, podréis correr por los duros caminos australianos o por las clásicas carreteras de Montecarlo. Para un óptimo funcionamiento de la demo, os recomendamos que seleccionéis la instalación completa de la misma.



VIPER RACING



Seguro que más de uno se puede imaginar un motor de 8 litros, 450 caballos y 10 cilindros en V, todo ello formando parte de un coche de gran aerodinámica, diseñado para correr a gran velocidad. Pues eso es exactamente un Viper. Cuando os pongáis al volante de estos auténticos devoradores del asfalto, sentiréis lo que es la velocidad en estado puro. En la demo que este mes os presentamos, podréis diseñar vuestro Viper "a medida". Seleccionad los colores que más os gusten para pintar la carrocería, la publicidad que llevaréis e incluso las pegatinas más espectaculares para que vuestro coche presente el mejor aspecto. En cuanto a mecánica se refiere, podréis optimizar ciertos aspectos del coche, como la relación de marchas, el chassis o la aerodinámica. Por supuesto, tendréis la posibilidad de probar estos cambios y comprobar si realmente son benefeciosos o no.
Disputaréis una carrera limitada a dos vueltas, pudiendo seleccionar el tipo de competición –arcade, intermedio o simulación–.



SPEARHEAD



Las fuerzas del ejército libio y un grupo rebelde de tunecinos se han aliado para llevar a cabo un ataque masivo contra instalaciones militares en Túnez. El presidente libio ha respondido así ante la sospecha de que el gobierno tunecino estaba planeando asesinarle.
Ahora, Túnez reclama la ayuda de Estados Unidos para expulsar al enemigo de sus territorios. Éste será vuestro objetivo. Manejaréis un tanque con el que debéis destruir a vuestros enemigos. Tened cuidado, ya que el ejército contrario atacará por tierra y aire, lo que dificultará mucho vuestra misión. La inteligencia artificial con la que se ha dotado a las unidades que maneja el ordenador es elevada, lo que complica aún más el juego.

RAILROAD TYCOON II



La invención del ferrocarril, allá por el año 1.804, fue un acontecimiento que marcó el desarrollo económico de muchas ciudades. Las ventajas del nuevo medio de transporte fueron aprovechadas para establecer un comercio próspero y duradero entre las grandes ciudades de la época. Los que recordéis «Railroad Tycoon», sin duda disfrutaréis con esta segunda entrega donde debéis demostrar vuestras habilidades financieras para que vuestra compañía crezca en el duro imperio del ferrocarril.
En la demo de este juego encontraréis dos escenarios, "The Golden Age", situado al Noroeste de EE.UU. a comienzos del siglo XVIII, y "Cape to Cairo", cuya situación se encuentra en África. Podréis, además, seleccionar el nivel de dificultad y el número de oponentes.

MONTEZUMA'S RETURN

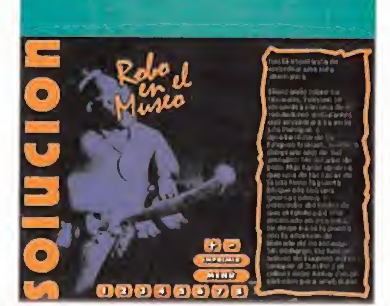


En los años 80 causó auténtico furor un juego llamado «La Venganza de Moctezuma». Evidentemente, los tiempos han cambiado y la aventura que os presentamos difícilmente es comparable a su predecesor.
Encarnando a Max Moctezuma, un aventurero supuesto descendiente del emperador azteca, debéis romper la maldición que sobre vuestra familia pesa. Para ello, debéis encontrar todos los tesoros que fueron robados de las tumbas de los antepasados de Max. Como podréis comprobar en la demo que os ofrecemos, la habilidad predomina sobre la fuerza en esta aventura. Debéis realizar giros y saltos con gran pericia para superar los obstáculos que se presenten.

MULTIMEDIA

SOLUCIÓN INTERACTIVA DE LITTLE BIG ADVENTURE

De nuevo retomamos las soluciones a aventuras clásicas, con «LBA», que marcó un hito en el mundo de las aventuras gráficas con su cuidado guión y su detallista aspecto gráfico. Como sabéis, el juego se desarrolla en un curioso planeta dividido en dos mitades por una cadena montañosa. En este marco tendréis que liberar a vuestro pueblo oprimido por un malvado tirano. Para ayudaros en tan ardua tarea disponéis ahora de esta solución interactiva, que os resultará de gran ayuda.





SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

PREVIEWS


FALLOUT 2

FALLOUT 2

Os ofrecemos un curioso y original vídeo de introducción de «Fallout 2». Se trata de la segunda entrega del famoso JDR post-nuclear «Fallout». En esta parte tendréis que demostrar a vuestra tribu que sois "El Elegido", adentrándoos en las "Wastes" en busca del "Vault 13", necesario para salvar a vuestro pueblo de la terrible sequía que lo azota.

POOL SHARK


POOL SHARK

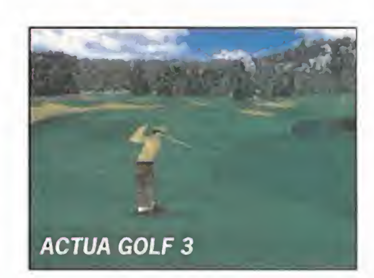
Os traemos una preview de «Pool Shark». Este juego promete establecer nuevas cotas de calidad en simulación de billares. Podréis jugar en una gran variedad de mesas y ambientes, además de poder elegir entre 14 tipos de juegos distintos. Cada personaje está perfectamente animado y dispone de su propia inteligencia.

ACTUA GOLF 3

Aquí tenéis una preview de la tercera parte del popular juego de Gremlin, «Actua Golf 3». Dispondréis de ocho campos de golf completamente nuevos para practicar vuestras habilidades "golfísticas". Podréis elegir entre varios golpes distintos, además de poder ver la acción repetida desde diversos ángulos para mejorar los resultados en el campo. ¿Ansiosos?, de momento os podemos ofrecer un vídeo, pero pronto podréis disfrutar de él.

QUAKE II: GROUND ZERO

Os presentamos una preview del «Quake II Mission Pack: Ground Zero». El paquete está compuesto por 14 nuevos niveles y 10 para "Deathmatch". Podréis disfrutar de nuevos enemigos, armas y "Power-ups". La espectacularidad del vídeo seguro que os da una buena visión de lo que os espera.


ACTUA GOLF 3

F1 WORLD GRAND PRIX

Los poseedores de una N64 están de enhorabuena debido al lanzamiento de «F-1 World Grand Prix», un completo simulador que recrea hasta el último detalle de la competición más trepidante. Al contar con todas las licencias de la FIA, en este juego encontraréis todas las escuderías con sus pilotos oficiales y podréis correr en todos los circuitos de la competición. También tendréis la posibilidad de correr carreras históricas de la temporada anterior. Aquí tenéis un vídeo del juego para ir abriendo boca.


QUAKE II: GROUND ZERO

OCIO


LA EXTRAÑA PAREJA, OTRA VEZ

LA EXTRAÑA PAREJA, OTRA VEZ

Han pasado treinta años desde el rodaje de «La Extraña Pareja». Félix Ungar (Jack Lemmon) y Oscar Madison (Walter Matthau) se reencuentran para asistir a un acontecimiento familiar que les vuelve a unir. Aunque aún tendremos que esperar para ver el film estrenado hasta el año que viene.


RONIN

RONIN

Robert de Niro y Jean Reno encabezan el reparto de esta película de acción que seguro hará disfrutar a los seguidores de este género. Explosiones, persecuciones y tiroteos son los ingredientes de este largometraje donde sólo Robert De Niro sabe "por qué se mantendrán con vida" todos sus acompañantes.

NEGOCIADOR

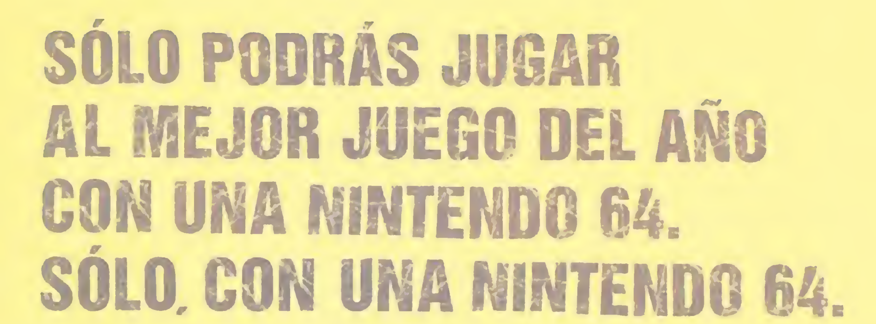
Un negociador de secuestros (Samuel L. Jackson), héroe en tiempos pasados, ha sido detenido por tenencia de drogas. Para limpiar su nombre, tomará a la policía como rehén. Es entonces cuando otro de los mejores negociadores de EE.UU. entra en escena (Kevin Spacey), para tratar de resolver todo el embrollo.


NEGOCIADOR

UN ROMANCE MUY PELIGROSO

El amor a veces puede jugar malas pasadas o aparecer en los momentos menos esperados. Eso es lo que les ocurre en esta película a los personajes interpretados por Jennifer López y George Clooney. Ella, una agente judicial; él, un atracador. Este film promete ser muy divertido e intenso.


UN ROMANCE MUY PELIGROSO







www.nintendo.es



Dreamcast sin secretos

Sega, fiel a la política de aperturismo que está llevando a cabo desde que Dreamcast se hiciera oficial, anuncia y ofrece imágenes de jugosos títulos en preparación para la máquina, que aparecerán en el momento en que la nueva consola se ponga a la venta en Japón. Además de estas imágenes, algunas toda un primicia, se hace oficial que Sega ha llegado a un acuerdo con compañías como, ni más ni menos que, Namco y Capcom, para desarrollar productos en exclusiva para este formato. Dos de los baluartes más importantes de PlayStation cambian así de "bando" y de formato, y finalmente, sólo como ejemplo, ya se han visto imágenes del nuevo «Resident Evil» que en Japón saldrá com «BioHazard. Codename Veronica». Esto es lo que se nos viene encima para Dreamcast.

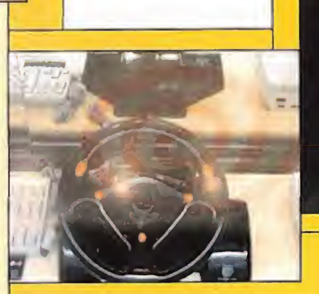
(LETS MAKE A PROFESSIONAL) BASEBALL TEAM

Un deporte popularísimo en Japón, como el béisbol, llega convertido de una guisa de lo más simpaticona a Dreamcast. Más arcade que simulador, pero dotado de una seriedad en las reglas y de gran realismo, «Baseball Team» se perfila como un título rompedor en Japón, y quizá sólo anecdótico en mercados como el español.



PERIFÉRICOS PARA TODOS

Al anuncio de nuevos lanzamientos para Dreamcast, se une el de una serie de periféricos para explotar todas las posibilidades de la máquina. Volantes, Joysticks... Aunque, ciertamente, uno de los menos esperados –¿o no?– es un teclado completo como el de un PC. ¿Se avecinan posibilidades de "chat" en Internet, con Dreamcast?





GEIST

Los amantes de la acción están de enhorabuena. Si querían un shoot'em up de los buenos, y en 3D, para la consola de Sega, «Geist» será su juego. Estremecedora acción en tiempo real, un entorno y unos escenarios sencillamente apabullantes en cuestión de calidad gráfica, y algunos de los efectos visuales más sorprendentes vistos en un juego.



CHYO GOLF

Absolutamente todo lo deportivo causa furor en el país del Sol Naciente. Y el golf no es una excepción. Con un aspecto simpático y atractivo, pero como un simulador tremendamente realista aparece «Chyo Golf», un juego con el que Sega pretende llenar un hueco más en el espacio de los productos deportivos de su nueva máquina.



BLUE STINGER

Imaginad un título que reúna la esencia de «Die Hard» y «Resident Evil». Algo así es lo que «Blue Stinger» deparará. Un combinado de acción y ambientación sobrenatural y terrorífica, que se perfila como una de las aventuras más impactantes que estarán disponibles para la máquina, a principios del próximo año. Mucho ojo a este título.



RESIDENT EVIL (BIOHAZARD CODENAME VERONICA)

¡Capcom trabaja para Dreamcast! Oficialmente, las primeras imágenes de este título son del nuevo formato de consola. Más atroz, gore y espectacular que nunca, «Resident Evil» es ya una realidad en el universo de Sega.



EVOLUTION

Rol, de tomo y lomo. A la japonesa, eso sí. Ambientación y argumento épicos, armas inverosímiles y un acentuado estilo manga son las líneas maestras de «Evolution», un juego que anticipa la llegada de esperadas estrellas en este género para Dreamcast.



SEGA RALLY 2

No podía faltar una de las joyas de la compañía japonesa como «Rally 2» para su máquina. Superior a primera vista, en el apartado gráfico, a la anunciada versión para PC, se espera que el título sea uno de los que mejor explote las posibilidades gráficas -y de juego en red- de Dreamcast. Imprescindible.



(LETS MAKE A PROFESSIONAL) SOCCER TEAM

Aquí los chicos de Sega se empiezan a poner realmente serios. El fútbol, cómo no, es uno de los argumentos que más vende en cualquier sistema de videojuegos y, conscientes de ello, están echando el resto con un título sorprendente por su calidad técnica, como por no ser -de momento- una adaptación de «Virtua Striker».



VIRTUA FIGHTER 3 TOURNAMENT BATTLE

El rey ha vuelto. O, mejor dicho, aparece, puesto que el tercer título de la saga «Virtua Fighter» no llegó a lanzarse en formato doméstico. «Virtua Fighter 3 TB» -las primeras imágenes disponibles no hacen honor al juego real-, incluirá novedades múltiples respecto al original de recreativa, y se asegura que será muy superior en ciertos aspectos de jugabilidad, calidad gráfica y variedad de competición. Casi nada.

Flash

UBI Soft España anuncia la creación de un equipo de programación, dedicado a la creación de videojuegos en nuestro país, para potenciar y expandir los horizontes del software español. Actualmente el equipo cuenta con cerca de una decena de miembros, y se espera que de aquí a un par de años se crezca hasta reunir a treinta integrantes, con el objetivo de abordar grandes proyectos.

Oro parece, plata es




Infogrames está dando los últimos retoques a un programa que dará mucho que hablar el próximo año. «Silver» englobará un conjunto de géneros en lo que en realidad es, otro concepto a medio camino entre el rol, la acción y la aventura. Inmerso en una lejana época medieval, el programa presentará importantes innovaciones tanto en diseño gráfico como en desarrollo e interface. Desde el primer, momento su apariencia sorprenderá por la claridad en la presentación y la extremada expresividad de los modelos animados. Más adelante nos iremos dando cuenta de las posibilidades del programa. En su diseño se ha empleado el programa "3D Studio 4", creando unos personajes muy dinámicos gráficamente que podrán realizar cientos de movimientos dentro de un entorno que combina gráficos 2D prerenderizados, para los fondos de los escenarios, y 3D para los modelos consiguiendo una apariencia innovadora y muy atractiva. Sin embargo, para solventar ciertas limitaciones de esta potente pero veterana herramienta, los programadores han diseñado un gran número de rutinas y algoritmos que proveerán a «Silver» de efectos cada cual más increíble, sobre todo si tenemos en cuenta que no necesitará aceleración gráfica alguna. La gran novedad es la avanzada interacción de la que se ha dotado a los personajes entre sí, con la historia y con el propio jugador.




Ya llega al PC



Oddworld Inhabitants y GTi anuncian el inminente lanzamiento para ordenadores compatibles de «Abe's Exoddus», segunda entrega de la pentalogía protagonizada por el alien Abe, que se inició con el divertidísimo y sobresaliente «Abe's Odysee».

En esta nueva entrega, a priori, no parece haberse afrontado ningún cambio radical en estructura, planteamientos ni desarrollo de la acción, limitando la renovación al argumento, personajes y escenarios del juego. Aunque parezca que «Abe's Exxoddus» viene a ser una "repetición" de lo que ya se vio en el juego precedente, realmente éste es uno de los pocos casos en que se puede asegurar una excelente calidad global –olvidando aquello de "segundas partes nunca fueron buenas"–, pues se demostró con «Abe's Odysee» que las plataformas 2D aún pueden tener mucha vida por delante, si el producto está bien realizado. De momento, no hay fecha definitiva de lanzamiento, pero es más que posible que se produzca antes de fin de año.

La serie «Actua» se amplía





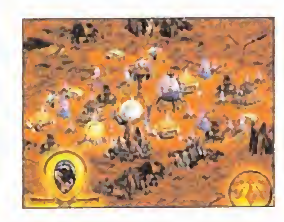

Gremlin anuncia como nuevos desarrollos de la popular serie de simuladores «Actua Sports», dos títulos bien diferentes pero de gran atractivo. El primero es «Actua Pool», un juego basado en diferentes modalidades de billar –incluyendo competiciones en billares de fantasía– que, por las noticias difundidas por la compañía y las primeras imágenes disponibles, se presenta como uno de los más logrados y realistas programas dedicados al mundo del billar.

«Actua Golf 3» es el siguiente juego que Gremlin tiene en preparación. Con él Gremlin entra en terrenos más conocidos que con el anterior, perpetuando la serie de simuladores de golf de éxito y calidad reconocidos.

Cambio de imagen

Friendware anuncia como inminente el lanzamiento de «Deo Gratias», nuevo título para el antes conocido como «Intervention», de Cryo. El juego, un programa de estrategia en tiempo real, combina conceptos como el cada vez más popular "godgame" –adoptamos el papel de una deidad en lucha contra otros dioses de corte pagano–, combates y acción.

«Deo Gratias» basa casi toda su apariencia en atractivos gráficos prerenderizados y, en lo referente al desarrollo de la acción, Cryo está haciendo un esfuerzo realmente loable para ofertar una variedad casi desconocida en posibilidades de ataque, defensa e intervención sobre la evolución de los clanes y tribus a los que deseemos regir. Gran cantidad de hechizos y numerosos finales abiertos son sólo parte de lo que se espera de la versión final de «Deo Gratias», un juego que puede aportar algo de aire fresco al género de la estrategia.




Flash

Virgin anuncia el lanzamiento de «Wall Street Trader 98», un completísimo simulador de Bolsa, que aparecerá íntegramente traducido al castellano y que a su realismo une una sorprendente sencillez de manejo. Casi toda la acción se basa en una serie de menús desplegables en los que llevar a cabo acciones de compra y venta de valores, basados en hipotéticas situaciones económicas a nivel mundial.





Klingon por todas partes

Parecía que la serie de juegos basados en la popularidad de «Star Trek» habían llegado a su final, cuando Interplay no hace sino confirmar que esto es un nuevo principio, tan sólo.
Aparte de estar preparando «Star Trek: NewWorlds» para el año que viene –un fabuloso combinado de estrategia y acción 3D, del que apenas sí se ha dado información–, anuncian también el desarrollo de «Star Trek Klingon Academy», juego que sigue una línea paralela en acción, concepto y estructura al conocido «Starfleet Academy», aparecido hace ya meses. Este nuevo título pondrá a disposición del usuario toda la flota de naves espaciales de una de las razas más atractivas de «Star Trek», y que menos habían aparecido en el mundo del videojuego... hasta ahora. De repente, de la nada hemos pasado a ver Klingon por todas partes, pues el «Klingon Honor Guard» de Microprose, aunque en un género muy distinto, ya está disponible. Las cosas de las licencias.

El día del juicio



En los escritos de la Biblia, en el día del Juicio Final, el día del Apocalipsis, se hace referencia a una gran batalla que culminará con el fin de los tiempos, llamada Armagedón. Pues a los chicos de Team 17 no se les ha ocurrido otra cosa que escoger este nombre como coletilla del juego que parece pondrá fin a la serie «Worms».
«Worms Armageddon» es el definitivo asalto a las batallas entre gusanos, e incluirá todo lo que de bueno ya se pudo disfrutar en todos los títulos anteriores de «Worms», más un puñado de salvajes y extravagantes sistemas de ataque, de los que los programadores no han querido adelantar todo, ya que aseguran que serán "verdaderamente terribles".
Para haceros una idea de lo sana locura que reina en Team 17, sus integrantes anunciaron que el juego, que aparecerá para PC y PlayStation, iba a contar con una versión especial para... ¡Spectrum 48K! Y, además, ¡distribuyeron pantallas de esta versión hace unos días! Finalmente, se aclaró que todo había sido una broma porque "estaban hartos de oír a todo el mundo hablar de Dreamcast, y querian tomarse las cosas con algo más de humor que el resto del sector". Estos chicos...

Nos vamos de feria

Pero no a una feria internacional, sino a la cada vez más popular y, gracias a Dios, más volcada en el mundo de los video- juegos, edición anual del SIMO, a celebrar en Madrid del 3 al 8 de Noviembre. Ésta es la primera vez que Hobby Press, y todas las revistas que aquí se editan, acude como expositor a la feria de electrónica de consumo más importante de nuestro país. El certamen, como ha venido sucediendo en los últimos años, se celebrará en el recinto del IFEMA, en el Parque Ferial Juan Carlos I, y el stand en el que podréis visitar a los representantes de vuestra revista favorita, y de todas nuestras hermanas, Hobby Consolas, Nintendo Acción, Pcmanía, Netmanía, Hot Shareware, etc., es el número 6023, situado en el Pabellón 6. No faltéis.



Flash

Una nueva cadena de tiendas dedicadas al mundo del videojuego está a punto de llegar a España. Se trata de Difitel Micro, de origen francés, y aseguran que entre sus ofertas, además de la venta de juegos para todas las plataformas, se contará el alquiler, la prueba de juegos antes de comprarlos y la recompra de títulos de los que los usuarios quieran desprenderse. Cinco centros de momento –Sant Boi, Castelldefels, Madrid, Alcalá de Henares y Valencia– son el primer paso de la cadena



Flash

Bizak y El Corte Inglés organizan un Concurso a nivel nacional basado en el lanzamiento de un nuevo juego electrónico, el Girozak, a lo largo del mes de Diciembre. El Girozak es un sistema basado en un sensor de movimiento por gravedad, que llega precedido de un gran éxito comercial en el extranjero, con más de un millón y medio de unidades vendidas. Para más información contactar con Bizak en el teléfono 91 412 15 00

Pequeños juegos



Ahora que el «Feeble Files» de Adventure Soft está a punto de caramelo, la compañía anuncia el lanzamiento de «Puzzle Pack», un título cuya idea original podría situarse al mismo nivel de las que dieron origen a juegos como «Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho». Se trata de una serie de pequeños juegos para todas las edades, protagonizados por Simon el Hechicero, personaje carismático de las aventuras gráficas desarrolladas por la compañía.
«Puzzle Pack» estará totalmente traducido a nuestro idioma y su fecha de lanzamiento se anuncia como inminente. De momento, Erbe, la compañía encargada de la distribución en nuestro país, anuncia su presentación en la nueva edición del SIMO.



DIRECTO AL ARO

www.easports.com

NBA

EA SPORTS™

it's in the game

NBA Live 99

PlayStation

PC CD

NINTENDO64

NOTA: Este artículo fue publicado en origen
en Estados Unidos. Revista PC Games, Octubre 1.998.
Reproducido con autorización de los editores
de PC Games y del autor.

Traducción y Diseño: Equipo Micromanía.



ASÍ SE DISEÑA SIN

LA EVOLUCIÓN DE LA JUNGLA



Si muchas veces os habéis encontrado con un juego que os ha gustado a rabiar, pero no acabáis de dar con ese aspecto en concreto que lo distingue de la mayoría... eso que hace diferente a un buen juego, de otro realmente especial y genial, pensad que son muchos los ingredientes que influyen en el resultado final. La tecnología, los gráficos, la música... el diseño. Un buen diseño, en sus múltiples vertientes –gráficos, concepto, acción, niveles...– es condición indispensable para poder obtener unos resultados de calidad. Pero claro, nadie ha dicho que esto sea sencillo, y que uno se pueda convertir en un genio de la noche a la mañana. El talento precisa del trabajo, la inspiración del esfuerzo, y con mucha práctica se pueden conseguir trabajos realmente sobresalientes. De cualquier modo, nada mejor que los consejos de un profesional como Richard Gray, "Levelord", para adentrarnos en un conocimiento básico del diseño de niveles en un juego 3D.

SOBRE EL AUTOR



Richard Gray, "Levelord". Nació en New Haven, Connecticut, en 1.957. Como "grandes hitos" en su carrera destaca el haber servido durante tres años en la Armada estadounidense, a bordo de navíos como el U.S.S. Detroit, o ser Técnico de Sistemas Oceánicos siguiendo los pasos de submarinos soviéticos en Adak, Alaska o Norfolk, Virginia.
Tras estudiar y graduarse en las Universidades de UCLA, Connecticut y New York, trabaja, entre otros, en Bauer Aerospace.
Su comienzo en el diseño de niveles para juegos 3D comienza en 1.994, cuando en Febrero crea "GrayDOOM", un pack "amateur" de cuatro niveles que incluía "The Swamp", "Imp Skull", "Bad Water" y "The Gauntlet". Comenzó a trabajar para Q Studios y Apogee/3D Realms, contratado por Nick Newhard, creando niveles para «Blood». Finalmente ingresó en la nómina de 3D Realms en 1.995. Suyos son la mitad de los niveles de todo un clásico como «Duke Nukem 3D» ("Tha Abyss", "Incubator", "Warp Factor", "Spin Cycle", "Lunatic Fringe", "Raw Meat", "Bank Roll", "Flood Zone", "L.A. Rumble", "The Movie Set", "Rabid Transit", "Fahrenheit", "Hotel Hell" y "Tier Drops"). Se unió a Hipnotic Interactive en 1.996 para trabajar en «Scourge of Armagon» ("The Lost Mine", "Research Facility", "The Crypt", "Tur Torment" y "The Edge of Oblivion").
Actualmente, asegura que Ritual y «SiN» son su razón de vivir.

LA ELECCIÓN DEL SISTEMA DE TRABAJO

Por lo general, podemos considerar que existen dos grupos de diseñadores de niveles, bien diferenciados. Por un lado, encontramos aquellos que primero preparan los componentes base, y después van añadiendo los múltiples detalles. Por otro, están los que comienzan con todos los pequeños detalles, para conjuntarlos poco a poco.
La metodología del primer grupo es similar a una programación de alto nivel, y los diseñadores construyen los fundamentos del nivel al comienzo para luego ir depurando, en repetidas pasadas, a medida que se van incluyendo todos los detalles. Los diseñadores que utilizan el segundo sistema, perfilan y definen todo lo que va a incluir una "habitación" concreta de un nivel antes de pasar a la siguiente, siguiendo un sistema de trabajo lineal, que se corresponde con el camino –teórico– que el jugador llevará a lo largo del nivel. Ambas estrategias de trabajo tienen sus ventajas y sus inconvenientes, y lo mejor es situarse en aquel sistema en el que uno se encuentre más cómodo. Con la experiencia propia de haber estado programando, suelo trabajar según el primer método, que seguiremos a lo largo del texto.
Cada uno de estos sistemas, en cualquier caso, exige una planificación previa todo lo elaborada y extensa que se pueda, antes de liarnos a colocar polígonos y dar "brochazos" de texturas sin ton ni son. Una vez dicho esto, hay que tener en cuenta que la inspiración puede llegar mientras estamos trabajando ya en el ordenador, aunque los puntos básicos han de quedar establecidos al comienzo.



ESCOGE UN TEMA



Lo primero que se necesita al afrontar el diseño de un nivel es escoger una temática concreta para desarrollar la ambientación adecuada. Y tened en cuenta que debe resultar lo bastante interesante, y que pueda dar de sí en variedad, como para abordar un nivel de gran tamaño. Es bastante desagradable quedarse sin saber qué hacer, una vez acabadas unas pocas habitaciones. Pensad en todos aquellos niveles que podéis haber visto en un juego 3D, y que no eran más que un conjunto de habitaciones, muy bonitas, pero sin ningún sentido ni conexión lógica... ¡Nunca hagáis algo así!
Relacionado directamente con la temática y ambientación del nivel, deberéis contar con un conjunto básico de texturas. Y también tendréis que definir un camino concreto que se pueda seguir como "senda crítica", dependiendo de que estéis diseñando un nivel para un solo jugador, o uno multijugador.
Como parte de esta preparación, algunos diseñadores realizan una serie de bocetos en papel, mientras que otros se dejan llevar por su imaginación y percepción espacial, sin volcar ninguna idea en el papel. Rara vez suelo planificar por completo un nivel en bocetos, puesto que existe el riesgo de que una idea puesta en 2D, acabe pareciendo 2D en el ordenador. Y no es menos cierto que la mayor parte de los detalles que más acaban gustando cuando diseño un nivel, suelen ser ideas que surgen a medida que se trabaja con parte del nivel ya acabado. Aún así, en cualquier caso siempre procuro que la mayoría de los componentes de un nivel queden reflejados previamente en mi "War Book", antes de enfrentarme al ordenador.



Diseñar niveles es como cocinar... hay muy poco que se escape de la crítica del comensal, tanto si está bueno como si está malo. Un nivel con una planificación incorrecta es como una comida a medio cocinar. Asimismo, un nivel bien planificado y vistoso afectará positivamente a todos los sentidos del jugador, como si de un plato exquisito se tratara.
A continuación, me gustaría mostrar la evolución que sufre a lo largo del proceso de diseño un nivel con el sello de "Levelord". Para ello, nos serviremos de uno de los niveles de «SiN», llamado "Jungle Pass". Se trata de un buen ejemplo, puesto que pese a basarse en una idea original bastante sencilla, requiere la integración de todos los conceptos importantes que necesita un gran nivel en un juego 3D.



DEFINIR EL CAMINO

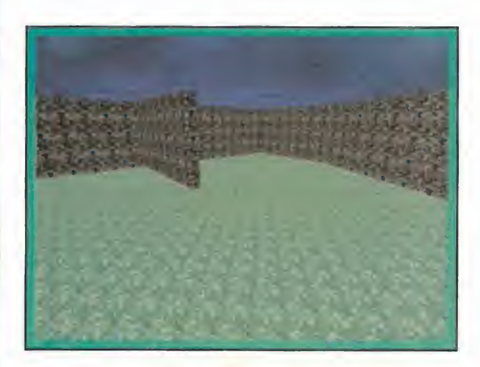
Ha llegado el momento de que se determine un camino para el jugador. La primera decisión depende de estar trabajando en un nivel para un jugador individual, o uno para varios usuarios, pero podemos generalizar sin que vayamos a encontrarnos con demasiadas consecuencias desagradables. Por lo general, en los niveles para un único jugador el camino a trazar será bastante lineal, mientras que en niveles multijugador tenderá a ser más circular. Digamos que este particular merece una atención especial, pudiendo entrar en bastante profundidad, puesto que afecta a todas las partes del nivel, como geometría, personajes –buenos y malos–, situación de los mismos, tamaño del mapa, etc. El mejor consejo que se puede dar ahora mismo es que si se quiere diseñar un buen nivel para un único jugador, hay que estudiar todos los juegos que se pueda, y fijarse en los altos y bajos que cada nivel muestra en su ambientación, los desafíos y obstáculos que ofrece, su evolución en la acción que promete al jugador y un desenlace adecuado, con un final sólido. Si se quiere diseñar un buen nivel multijugador, es obligado jugar mucho en la modalidad "deathmatch" y, de nuevo, fijarse en todos los detalles y encontrar una respuesta concreta a por qué resulta un buen nivel.

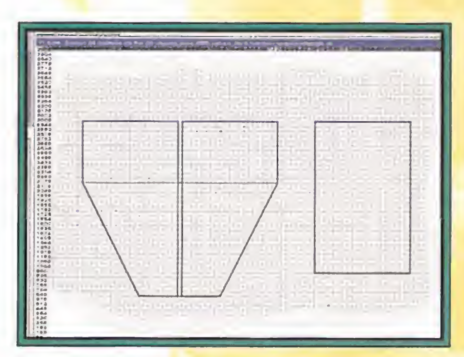




TEXTURAS E ILUMINACIÓN

Un componente fundamental de cualquier nivel es un conjunto adecuado de texturas, y como tal merece que le dediquemos una atención especial. En más de un sentido, todo el nivel gira en torno a las texturas que lo componen, y que definirán las paredes, techos, suelos, etc. Como tener una buena presencia cuando se acude a una entrevista de trabajo, la mayoría de los jugadores suelen basar su "primera impresión" sobre un juego 3D en un adecuado conjunto de texturas y en un uso correcto de las mismas. Da igual si se utiliza un conjunto predefinido o si se crea uno específico, siempre que se esté completamente seguro de que hemos escogido las texturas adecuadas para nuestro diseño. Se debe, además, ser capaz de anticipar cualquier contingencia, como cuando se juega al ajedrez, y tener la certeza de que tenemos todo lo que necesitamos. Ni más ni menos. La importancia de este detalle afecta, sobre todo, a la parte final del trabajo, cuando el nivel esté casi acabado y se tengan que perfilar todos los detalles.





Otro aspecto fundamental en el diseño del nivel es la iluminación. A menos que vuestros niveles se desarrollen por completo en interiores, como sucede con una gran mayoría, es necesario situar un foco principal de luz. En el nivel de la Jungla, la mayor parte de la luz parece proceder de la luna que se dibuja en la textura del cielo. Es también el momento preciso para definir el nivel correcto de luz, pero sin perder demasiado tiempo en los detalles más pequeños, puesto que aún se darán cambios importantes en el diseño y la geometría. Quizá sí se deba aprovechar este instante para efectuar alguna corrección en las texturas, puesto que la iluminación ha de potenciar el nivel tanto en el aspecto estético como en el de realismo. La ambientación será mucho más dramática con grandes contrastes en la iluminación, así como con proyecciones de sombras.

Volvamos a nuestro nivel de ejemplo... Éste es un buen momento para recordar que se deben guardar todos los niveles de evolución de nuestros diseños. Hay que hacer cuantas copias sea necesario de cada fase del nivel, con nombres que resulten lo bastante indicativos. Lo habitual es utilizar una clave numérica con nombres de archivos como JUNGLE.001, JUNGLE.002, etc. No es sólo un sistema de seguridad para el caso –muy habitual, por otra parte– de que el sistema o el editor se cuelguen sin remisión, sino que también es una referencia válida para el trabajo. A menudo me encuentro en la típica situación de querer introducir un cambio concreto en medio del diseño de un nivel específico, y estos cambios pueden acabar afectando de forma drástica al resto del desarrollo. Como ejemplo, en "Jungle Pass" me di cuenta que una sección de mi selva no iba a encajar con el resto del nivel, al haber efectuado un cambio sobre los planes preestablecidos de un diseño base para acción en exteriores, y tuve que quitarla entera. Con posterioridad, conseguí adaptar los cambios y quise retomar toda la sección borrada... ¡Gracias a Dios que la tenía salvada en un archivo!

COPIA Y PEGA





Una sugerencia a tener en cuenta es que se construya un conjunto básico de habitaciones "prefabricadas" y áreas enteras para un nivel en concreto. Suelo trabajar con un puñado de estructuras, pasillos, etc., que resultan de lo más útil cuando abordo el diseño de un nivel. Muchos diseñadores temen parecer unos "comodones" por el simple hecho de copiar y pegar secciones básicas, pero ciertas estructuras repetitivas a veces añaden consistencia al conjunto, y más credibilidad a la ambientación y el realismo del diseño. Se debe ser cauto, por supuesto, y tener la certeza de que se está ofreciendo la suficiente variedad y variación, para no parecer –o ser– unos vagos.

En cualquier caso, y se siga la metodología de trabajo que se siga, por favor, tened precaución en añadir todos los detalles con sumo cuidado, y revisad el diseño a menudo, así como... ¡la velocidad del juego! Por favor, por favor, por favor... Revisad con frecuencia el "frame rate" que arrojen vuestros diseños y la velocidad de la acción. Es mucho más práctico no añadir algo que estar quitando cosas continuamente. Como suelo decir, piensa... Pero, bueno, debo admitir que multitud de detallitos en todos mis niveles se van quedando fuera a medida que voy finalizando el desarrollo de los mismos. Es un proceso angustioso y a menudo acabo deprimido, pues resulta bastante duro si se piensa en todo el tiempo y esfuerzo que se invierte en cada sector del nivel.



En el nivel de "Jungle Pass" ha llegado el momento de comenzar a perfilar montañas, colocar planos inclinados y riachuelos. El primer paso es definir un perímetro montañoso. Algo que resulta muy sencillo con superficies poligonales simples, ajustando la calidad de visualización de las texturas en factores de dos, cuatro y así, según la distancia a la que se encuentre la posición del jugador. Ajustar la calidad de visualización de las texturas es todo un arte y, básicamente, sirve para optimizar la velocidad del juego y conseguir un elevado "frame rate". Mi consejo es que se aplique en todas las superficies que estén lo bastante alejadas del jugador como para ser percibidas con claridad.



Una vez colocadas las montañas que forman el perímetro de la selva se añade un nuevo conjunto de colinas y montes, así como praderas inclinadas. De nuevo, la velocidad de generación y representación de los gráficos, y de la acción, debe estar presente a medida que se trabaja, puesto que se puede sobrecargar muy fácilmente la capacidad de proceso de la CPU. Coloca montañas sencillas y de superficies irregulares. A menudo resulta sorprendente lo bien que quedan unas superficies sencillitas con las luces y sombras adecuadas; no permitas que la tosquedad de representación que suele ofrecer un editor te desanime. Como añadidura a la simplicidad, intenta ser todo lo irregular que te sea posible al definir estos exteriores... la Naturaleza no suele presentar demasiados ángulos rectos.



¡VIDA, VIDA!

El siguiente paso en nuestra selva es mi favorito... Añadir todos los elementos interactivos, objetos con alguna función y los efectos visuales (esas cosas sin ninguna utilidad que resulten llamativas y llenas de colorines) para que el jugador diga "¡cómo mola!" Aquí incluimos las trampas "mata-aventureros", que aportan el placer añadido de imaginar cómo vamos a engañar y emboscar al jugador. "Jungle Pass" no ofrece muchas posibilidades en cuanto a colocar trampas artificiales muy sofisticadas, cuya naturaleza sea... hmmm, eeeh, anti natural. El entorno, en cualquier caso, es susceptible de colocar determinados puestos de guardia, donde un francotirador pueda subir y esconderse entre las ramas de un árbol, o puntos estratégicos donde una torre de vigilancia pueda ser situada. Y otro factor a tener en cuenta es que en una jungla no existen los caminos rectos, así que podemos colocar obstáculos que obliguen al jugador a recorrer una senda zigzagueante. Lo que sí permite un entorno tal es encontrarse en situaciones como tener que cruzar un puente colgante a punto de desmoronarse, avalanchas y deslizamientos de rocas por laderas, cascadas, lianas, arenas movedizas... ¡tanto por hacer, y tan poco sitio para colocarlo! Un aviso sobre todos los objetos móviles y los efectos visuales; todos sus detalles deben ser planificados previamente al comienzo de su diseño. Se debe resultar auténtico y muy convincente, puesto que algo que se mueva debe atraer la atención del jugador.

El penúltimo punto que se debe abordar es conjuntar todo para el gran espectáculo. La mayoría de los objetos, personajes y demás deben estar ya situados en su lugar. Hay que dar los últimos toques a la iluminación. Me gusta esperar hasta este momento para colocar de manera simultánea, personajes y objetos. Tengo calculada –o dibujada en los bocetos– la situación de cada uno, y una vez hecho el escenario todo resulta más fácil. A menudo me he tenido que tirar días colocando objetos y personajes, o rediseñando áreas a última hora por culpa del "frame rate".



Finalmente, hay que ponerse a jugar y realizar un testeo del nivel. Calculad que, aproximadamente, testear un nivel de un juego os puede llevar un 20% del tiempo que se ha tardado en diseñarlo. Juntad a unos amigos, sobre todo si es un nivel de "deathmatch" y, por favor, estad abiertos a cualquier crítica y no penséis que os odian. Un ego subido es un lujo que un buen diseñador no se puede permitir. La regla fundamental es que tiene que ser divertido. Casi nadie de los que diseñan niveles por afición, para dejarlos en Internet, se preocupa de detalles como el "frame rate" o de conseguir fama y fortuna. Sólo quieren diseñar niveles.

Levelord

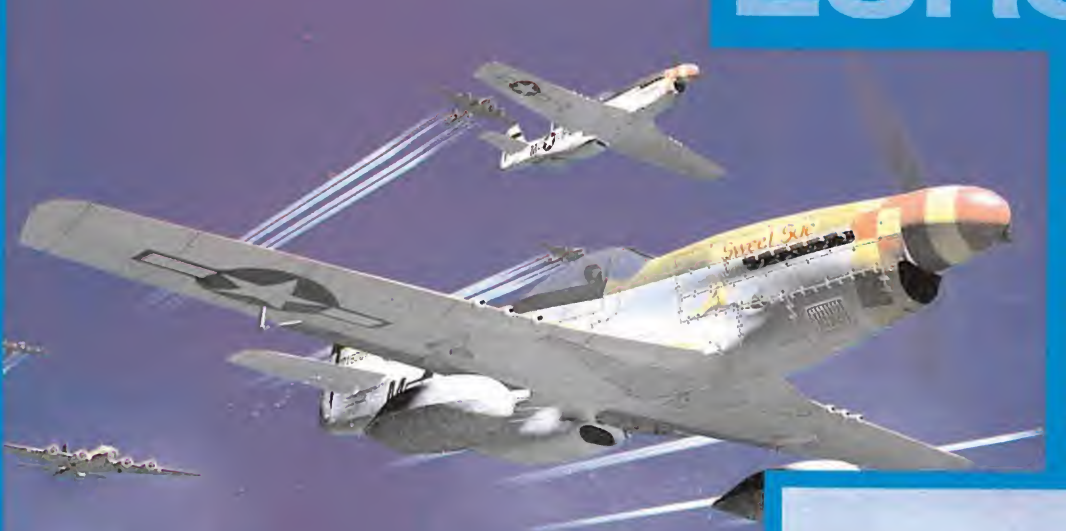
IMÁGENES DE



Con la controversia que empieza a circular sobre si Activision ha dado en el clavo con el inminente «Heavy Gear II», o se han limitado a crear un «Quake» protagonizado por "mechs", resulta difícil aventurar un resultado de calidad con una mediana seguridad sobre este juego. Sin embargo, todo el bagaje acumulado por la compañía con el precedente de la serie «Mechwarrior» dice mucho en su favor y se les debe conceder el beneficio de la duda. De momento, ya han comenzado a difundir agresivas imágenes, lo que indica que éste no será, tan sólo, un juego más para la compañía.

HEAVY GEAR II

ACTUALIDAD



EUROPEAN AIR WAR

Microprose vuelve por sus fueros y, finalmente, parece que el rey de la simulación está a punto de ofrecer dos títulos de los que se espera que hagan época. «European Air War» y «Falcon 4.0» están cerca –sí, esta vez parece que va en serio–, lo que debería servir de aviso al resto de los grandes en el género –DID, Jane's, etc.–. Ciertos títulos en preparación de compañías como Jane's, además, podrán ser considerados competencia directa de «European Air War», el más inminente de los dos mencionados y, habida cuenta de la experiencia de unos y otros, aun no está demasiado claro quién acabará por llevarse el gato al agua. En cualquier caso, de lo que no cabe duda es que, por esta vez, el beneficiado será el usuario. Algo de agradecer.



WARGASM



Lo de DID resulta tan sorprendente como refrescante y estimulante. No les basta con estar en el top de la simulación aérea, sino que ahora se atreven con la simulación total. Simulación y estrategia, habría que añadir, pues lo que «Wargasm» –el que se haya inventado semejante nombre se merece un monumento, pues es toda una genialidad– pretende ofrecer es comandar estratégicamente y/o en primera persona multitud de batallas en un campo de guerra virtual, en el que la variedad y calidad de la acción rayan en lo escandalosamente increíble. Parece que si en algo se quiere especializar DID es en la creación de conceptos inexistentes, originales y sobresalientes. Cualidades que «Wargasm» tendrá para dar y tomar.



Micromania se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

AVENTURAS DE DIBUJOS

Me gustan las aventuras cuyos gráficos tienen un estilo similar al de los "cartoons". Entre otras me he comprado «Hollywood Monsters» y «The Curse of Monkey Island». ¿Cuál me recomendáis entre «Hopkins F.B.I.» o «Ace Ventura»? ¿Hay algún otro de este estilo? ¿Alguna compañía va a comprar los derechos de «Warcraft Adventures»?

Alejandro Checa. Madrid.

RESPUESTA: *De los dos que nos dices, te recomendamos «Hopkins F.B.I.» que, dentro de ser un juego normalito, supera con creces a «Ace Ventura», de menor calidad.*
Saliéndose un poco del estilo de los dibujos animados, pero con una calidad enorme, podemos recomendarte la última producción de LucasArts: «Grim Fandango».
Por desgracia, «Warcraft Adventures», el juego que iba a significar la primera incursión de Blizzard dentro del terreno de las aventuras gráficas, ha sido completamente descartado y eliminado de los discos duros de la compañía y, por el momento, no será puesto a la venta.

LOCOS POR LOS JUEGOS

Somos dos aficionados a los juegos de PC que estamos aburridos de las simplicidades de algunos. Por ello, os enviamos estas preguntas: ¿Cuáles son los cinco mejores juegos de aventura gráfica que hay ahora mismo en el mercado?
Cansados de los JDR, deportes, etc., ¿nos podriais recomendar algún juego de estrategia o aventura gráfica que sea bastante bueno?

J. Calderón y K. Pérez. Zaragoza.

RESPUESTA: *Por orden, «Grim Fandango», «The Curse of Monkey Island», «The Last Express», «Broken Sword II», «Riven». Algunos juegos de estrategia que realmente merecen la pena son: «Total Annihilation», «Spellcross», «Commandos», «Dark Omen», «Warhammer Epic 40k», «X-COM: Apocalypse», la saga «Command & Conquer», «Dune 2000»..., la lista es interminable.*

AFICIONADO A LAS AVENTURAS

Soy un asiduo lector de su revista desde hace más de un año. Si me decido a escribir esta carta es porque quiero comprarme una aventura gráfica y me gustaría que me recomendarais uno de los siguientes juegos: «Jack Orlando», «Hopkins F.B.I.», «Drascula», «Alfred Pelrock» y «Sherlock Holmes II».

Sergio Marqueta. Zaragoza.

RESPUESTA: *«Sherlock Holmes II» es ya un clásico dentro del género y te hará pasar grandes ratos, sin lugar a dudas. Del resto, los más destacables son «Hopkins F.B.I.», la más reciente de las cuatro, y «Drácula» por su cómico argumento.*

TRADUCCIÓN DE «STARCRAFT»

Me pregunto si el juego de Blizzard «Starcraft» está traducido y doblado a nuestro idioma; si la respuesta es no, ¿cuándo sacarán la versión en castellano? ¿Cuáles son los requerimientos mínimos para que funcione perfectamente?
¿Qué dos juegos me recomendariais entre estos: «Starcraft», «Theme Hospital», «Creatures» o «Sim City 3000», teniendo en cuenta su calidad, precio y originalidad?

H. Rodriguez. Valladolid.

RESPUESTA: *Pues la respuesta es sí. Traducido y doblado al castellano, así que no sabemos que estás esperando para comprártelo. Los requerimientos de «Starcraft» son Windows 95, Pentium 90, 16 MB de RAM, 80 MB de disco duro, CD-ROM 4X, SVGA, ratón y tarjeta de sonido compatible DirectX.*
¡Dura elección la que nos propones! Los cuatro títulos son muy buenos y están muy compensados en relación calidad-precio, pero si aún así nos instas a que elijamos dos, pues tendríamos que decantarnos por «Starcraft», ya que «Sim City 3000» no está aún a la venta.

INTERNAUTA NEONATO

Tengo algunas dudas acerca de Internet y todo lo que le rodea: ¿cuánto puede costar una hora de navegación por Internet? ¿Los e-mails cuestan dinero al enviarlos? ¿Puedo tener dos direcciones de e-mail en un mismo ordenador?

Jorge Cucanella. Valencia.

RESPUESTA: *Con la subida de precios propuesta por telefónica, los precios quedan como sigue:*
De lunes a viernes, desde las 00:00 horas a las 8:00, 105´42 ptas.; de 08:00 h. a 22:00 h., 270´55; y de 22:00 h. a 24:00 h., 105´42 ptas. Los sábados, entre las 00:00 h. y las 08:00h., 105´42 ptas.; de 08:00 a 14:00 h. 270´55 ptas.; y de 14:00 a 24:00 h., 105´42 ptas.; y los domingos 105´42 ptas.
Con el plan BonoNet las tarifas son de 160 ptas., excepto entre las 08:00 y las 20:00 h, de lunes a viernes, que no funciona.
Todos estos precios son por cada hora de conexión sin IVA.
Enviar un e-mail no tiene coste alguno. Lo que sí te costará será la conexión de tu modem, necesaria, y la cuota de tu servidor de Internet. Puedes tener dos direcciones sin ningún problema, dependiendo de si tu servidor te lo ofrece o no.

«TOMB RAIDER 3» PARA PC

¿Aparecerá «Tomb Raider 3» para PC? ¿Será obligatorio disponer de una tarjeta aceleradora?

Fco. Javier del Hoyo. Zamora.

RESPUESTA: *Los usuarios de PC tendremos una versión de «Tomb Raider 3». Como ocurría con las dos partes anteriores, no será obligatoria la tarjeta aceleradora 3D, pero sí será más que recomendable si se quiere disfrutar al máximo.*

TARJETA ACELERADORA, UNA GRAN AYUDA

Tengo un P133 con 16 MB de RAM y un lector de CD 24X. La pregunta es, ¿si compro una tarjeta aceleradora 3Dfx de 12 MB, podré disfrutar de los juegos realmente bien, o sería mejor comprar otro PC?
Me gustaría saber si existe alguna aventura gráfica de terror que sea buena, exceptuando «Shivers» y «The 11th Hour». Si la respuesta es afirmativa, ¿cómo se llama y qué requisitos mínimos necesita?

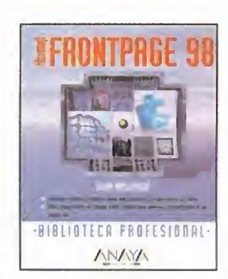
Marcos Sánchez. Barcelona.

RESPUESTA: *Nosotros probamos a conectar una tarjeta aceleradora de las mismas características que nos dices en un Pentium 133, y te aseguramos que pudimos ejecutar y jugar perfectamente con juegos que antes no podíamos. Eso no quiere decir que puedas prescindir de comprarte un nuevo ordenador, ya que a medida que pasen los meses y vayan apareciendo juegos nuevos, tu capacidad será cada vez más deficiente.*
Si lo que quieres es terror puro y duro, échale un vistazo a las dos partes de «Phantasmagoria» o «Gabriel Knight 2. The Beast Within», todas de Sierra y distribuidas por Coktel Educative.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

APLICACIONES

Microsoft FrontPage 98



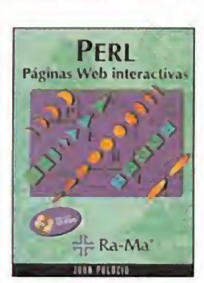
Con este libro de la Editorial Anaya Multimedia, el lector podrá encontrar una estupenda manera de llegar a tener una formación básica sobre el desarrollo y formación de páginas Web con el potente programa de Microsoft. Desde crear páginas, hasta la automatización de componentes de FrontPage, pasando por la interacción con el usuario a través de formularios, esta obra llevará a los lectores a conocer perfectamente FrontPage 98, contando para ello con una lectura fácil y cómoda, ideal para aquellos que se quieran iniciar en el manejo de este programa.

3.995 Ptas. **576 Págs.**
Gene Weisskopf
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

LENGUAJES

Perl. Páginas Web interactivas



En esta obra el lector podrá descubrir poco a poco cómo funciona el lenguaje de programación, desde sus primeros conceptos, hasta la instalación y creación de scripts-cgi, lo que le hace muy indicado para aquellos que quieran crear páginas Web interactivas desde un punto de vista diferente.
Viene acompañado además de un CD en el que se incluyen más de 600 MB con las herramientas necesarias para desarrollar e instalar scripts, y ejemplos y librerías sobre Perl.

3.950 Ptas. **391 Págs.**
Juan Palacio
Ra-Ma
NIVEL "I"

★★★

APLICACIONES

Microsoft Internet Explorer 4



La obra que nos ocupa constituye la mejor forma de tener una referencia rápida visual al mundo que rodea al potente programa de Microsoft, Internet Explorer 4. Es de destacar la cantidad de ayudas que contiene el libro, lo que le hace ser ideal para todo aquel que quiera iniciarse sobre dicha aplicación, además de contar con ejemplos que ayudan a su comprensión, y todo desde un punto de vista muy gráfico, lo que le hace, si cabe, aún más idóneo. Microsoft Internet Explorer ya no será un hueso duro gracias a esta guía de referencia rápida de McGraw-Hill.

3.100 Ptas. **241 Págs.**
Perspection
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"

★★★★

MULTIMEDIA

Videoedición Digital



La edición de películas por ordenador ya no será una tarea ardua con esta obra. En ella se explican conceptos y formas para poder llegar a dominar la videoedición sin demasiados problemas, además de posibilitar a los lectores, por medio de ejemplos, los trucos más utilizados dentro de este mundillo.
El libro se adjunta un CD con las plataformas más utilizadas para la edición de vídeo para PC y Macintosh, y ejemplos ilustrativos que facilitan el aprendizaje.

3.900 Ptas. **334 Págs.**
F. Javier Rodríguez/Arantxa García
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"

★★★

APLICACIONES

La Biblia de QuarkXPress 4



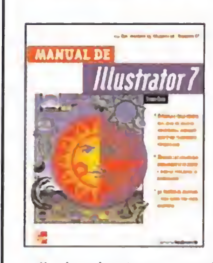
Generar documentos impresos y páginas Web aprovechando las más de 75 nuevas propiedades de QuarkXPress 4 ya no será difícil gracias a esta Biblia de Anaya Multimedia. En ella los usuarios de este programa podrán aprender todo lo necesario para la edición, apoyado con numerosos ejercicios y ejemplos para hacer la tarea del aprendizaje más llevadera.
Una buena elección, sin duda, si se desea saber todas las particularidades de QuarkXPress 4.

5.495 Ptas. **792 Págs.**
Galen Gruman/Barbara Assadi/
John Cruise
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

Manual de Illustrator 7



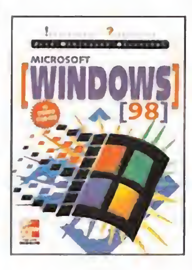
Todos los usuarios de Adobe Illustrator 7 están de enhorabuena gracias a la edición de una guía y manual de referencia de McGraw-Hill. Con ella los lectores podrán llegar a dominar a la perfección todos los entresijos que la última versión del programa de Adobe contiene, ayudado además por la incorporación de numerosos casos prácticos a todo color para que se pueda uno mismo evaluar según se va aprendiendo.
Un estupendo manual para los amantes de la creación de dibujos a través del ordenador con Illustrator 7.

6.900 Ptas. **558 Págs.**
Steve Bain
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

Microsoft Windows 98



Dada la gran cantidad de libros que sobre el nuevo sistema operativos de Bill Gates han salido al mercado, es difícil la elección de uno que sea de verdadera utilidad a los usuarios que quieran saber todo lo nuevo que incluye el mismo. La obra que nos ocupa, una guía de iniciación y referencia, constituye una de las mejores maneras de hacerse con el control de Windows 98, dado que se ha escrito para hacer que los lectores entiendan perfectamente todo, plagado de ilustraciones que apoyan lo anteriormente descrito.
En fin, una magnífica obra que resolverá las dudas de los usuarios del último sistema operativo de Microsoft.

2.900 Ptas. **342 Págs.**
José Domínguez Alconchel
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

Manual fundamental de Outlook 97



Este manual constituye una guía sencilla y práctica del programa de Microsoft para la administración del correo electrónico y la organización de contactos. En ella se han incluido multitud de ejemplos sacados de la realidad, y con los que los lectores podrán poner en práctica sus conocimientos, y conseguir así dominar la gestión de Outlook 97. En definitiva, una estupenda manera de hacer que la comunicación a través de la red de redes no sea un tema complicado.

3.750 Ptas. **368 Págs.**
Julia Kelly
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★

SONIDO POSICIONAL



Trust Computer Products introduce una nueva tarjeta de sonido que utiliza la tecnología "audio posicional" para la recreación de sonidos tridimensionales. Con una calidad comparable a un sofisticado equipo HiFi, **Sound Expert 128 PCI** asegura una reproducción 3D realista de sonidos que parecen provenir de todas direcciones. Utiliza un procesador de sonidos para efectos eco y 3D que se encargan de realizar el efecto de sonido envolvente. Asimismo, dispone de un acelerador de sonido y música mediante el estándar DirectX que le permite la reproducción simultánea de 32 sonidos. Sond Expert 128 PCI es compatible con MPU-401 y totalmente Plug & Play, por lo que resultará muy sencilla su instalación. Además, cuenta también con una interfaz MIDI. Esta tarjeta de 32 bit cumple además con las normas de sonido PC´98 y está preparada para aprovechar las ventajas de Windows 98, funcionando también con aplicaciones bajo DOS. Trust Sound Expert 128 PCI estará pronto a la venta a un P.V.P aconsejado de 5.739 ptas., IVA incluido.

Para obtener más información, visitar la página www.trust.com.

MP3 MÁS ALLÁ DEL 

Diamond ha desarrollado **Rio PMP300**. Se trata de un ligero reproductor de música en formato MP3 cuyo tamaño apenas supera el de una cinta cassette de audio y carece de partes móviles, lo que proporciona una extremada portabilidad y sencillez, resultando apto y duradero para dar una gran movilidad a un estándar que, hasta ahora, estaba limitado al PC. Con una capacidad de más de 60 minutos de música de calidad digital y funcionando con una simple batería alcalina, tiene una autonomía de 12 horas de reproducción continua procedente de un CD, o bien de Internet. Este dispositivo usa la compresión MP3 y se caracteriza por su sencilla interfaz para la fácil transferencia y conversión de archivos. Dispondrá de tarjetas de memoria para almacenar archivos musicales en configuraciones de media y una hora. Diamond Multimedia incluirá un CD con 100 títulos en formato MP3 con el fin de promocionar este estándar entre los millones de potenciales clientes que visitan el website MP3.com. Su lanzamiento se prevé en Octubre, aunque llegará algo más tarde en nuestro país a un precio estimado de unas 33.000 Ptas.



Más información, en la página www.diamondmm.com.

SOLUCIONES DE IMPRESIÓN DIGITAL





Xerox ha introducido dos nuevas impresoras en color de chorro de tinta para el mercado de las pequeñas oficinas y el hogar (SoHo), como apoyo al objetivo de la compañía de ofrecer una alternativa atractiva en soluciones de documentos digitales de sobremesa. Estos modelos son **DocuPrint XJ6C** y **DocuPrint XJ8C** que ya se encuentran disponibles. El modelo XJ6C incluye cuatro cartuchos de tinta independientes y es capaz de imprimir 7 páginas por minuto con un cartucho negro y hasta 5 páginas a color utilizando tinta de secado rápido. Puede alcanzar una definición de 1.200X600 ppp en papel fotográfico. Incorpora la tecnología de software exclusiva, Xerox ImageFix, que ajusta automáticamente los documentos para ofrecer una calidad de imagen óptima y un considerable ahorro tiempo y esfuerzo.

La DocuPrint XJ8C está dirigida al consumidor que busca en un producto de tipo personal, características de oficina y de empresa. Alcanza las 8 páginas por minuto en negro y 4 ppm en color y proporciona una resolución de 1.200X1.200 ppp. La impresión en negro tiene una nitidez láser y es resistente al agua. Un cartucho opcional de impresión fotográfica permite reproducir seis colores para un resultado fotorrealista. El precio de la DocuPrint XJ6C es de 32.900 ptas., y el de la DocuPrint XJ8C de 45.900 ptas., ambas con el IVA incluido. Los dos modelos incorporan otras características, como Indicador de Consumible –estado del trabajo y nivel de tinta–, un rápido retorno a la aplicación anterior, o una interfaz sencillo que facilita el uso.

Más información en el telfóno 91 520 31 00, o bien en la página www.xerox.es.

LA CUMBRE DEL PLASMA



Pioneer, unas de las multinacionales de más difusión de productos de avanzada tecnología en imagen y sonido, se dispone a lanzar una amplia gama de dispositivos fruto del comienzo de una nueva era y de la celebración del 60 aniversario de su fundación. Entre sus nuevos productos está la pantalla de plasma de mayor tamaño en Europa con la más alta definición, la **PDP-501 MX**, con un tamaño de 50 pulgadas es un display XGA de reproducción con 1.280x768 píxeles de resolución, lo que suma un total de 980.000 píxeles en pantalla. El resultado es una representación de la más alta calidad de imagen llena de nitidez en formato 16:9 de pantalla ancha, con un nivel de brillo de 350 cd/m2 y 16.7 millones de colores desde un gran número de fuentes y formatos de imagen. La PDP-501 MX ofrece una reducida profundidad de 9,8 cm y un ángulo de visión de más de 160 grados –vertical y horizontal–, lo cual permite una visión clara para un mayor número de personas desde cualquier punto de la sala donde esté ubicada.

Para obtener más información, llamar al teléfono 93 739 99 00.

MÁS VERSÁTIL

Saitek viene desarrollando diversos productos en el campo de los dispositivos de control para juegos de altas prestaciones. Su más reciente lanzamiento es el pad **X-633M**. Combina dos modos de funcionamiento digital analógico, lo que le permite funcionar con un amplio margen de aplicaciones de forma eficaz. Este pad incorpora un acelerador y un mini joystick –control anológico-digital–, además del clásico d-pad de ocho posiciones. Posee también 6 botones para la mano derecha, un acelerador y dos para los dedos índices en forma de gatillo. El asidero para las dos manos es muy cómodo y permite acceder a cualquier botón del controlador fácilmente. Su minijoystick, controlado por el dedo pulgar, se comporta con la misma fiabilidad y suavidad que cualquier joystick convencional de gran calidad, incluso en el modo analógico. Este dispositivo se comercializa a un precio recomendado de 6.995 ptas.

Para más información llamar al teléfono 93 280 56 66.



SEGURIDAD EN LOS ESTADIOS

La compañía **Bull**, dedicada al desarrollo y comercialización de tarjetas con microprocesadores, participará en una iniciativa impulsada por la Liga de Fútbol y el gobierno Belga para evitar los problemas relacionados con el vandalismo en los estadios.

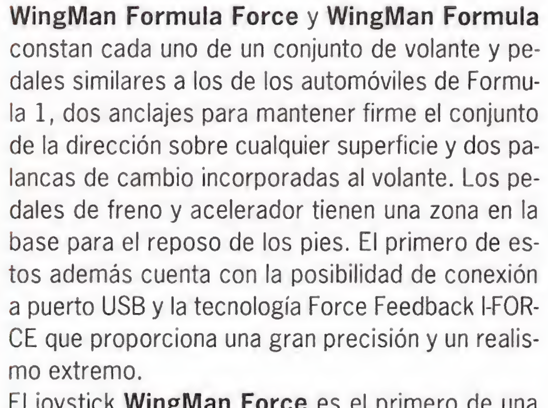
Mediante el desarrollo de una tarjeta personal e intrasferible que contendrá información sobre el aficionado, así como un número de identificación (PIN), se pretende conseguir la fácil y rápida identificación del usuario de la tarjeta. Con esta medida no sólo se prohibirá la entrada a los conocidos "hooligans", quienes no podrán adquirirla, sino que también se atenuarán en gran medida las peligrosas aglomeraciones en las puertas de los estadios de fútbol que normalmente se suelen producir. El método de utilización es como se describe a continuación: los aficionados deben presentar sus tarjetas inteligentes e introducir su clave al reservar o adquirir las entradas en las taquillas de los estadios o bien en otros puntos de venta.

La tarjeta dispone de un chip y 1 Kb de memoria, y por el momento sólo se utilizará como medio de identificación en el momento de adquirir entradas y será suministrada a unos 200 000 aficionados.

SENSACIONES VIRTUALES



L **ogitech** ha presentado una conjunto de dispositivos de control de alta calidad poniendo especial énfasis en las características de interacción y fidelidad. Para ello incorpora en gran parte de sus productos el sistema **Force Feedback** que trabajando en con un amplio rango de frecuencias hacen posible una reproducción de movimientos precisa. Podemos encontrar todo tipo de controladores destinados, cada uno, a una función específica. **WingMan Formula Force** y **WingMan Formula** constan cada uno de un conjunto de volante y pedales similares a los de los automóviles de Formula 1, dos anclajes para mantener firme el conjunto de la dirección sobre cualquier superficie y dos palancas de cambio incorporadas al volante. Los pedales de freno y acelerador tienen una zona en la base para el reposo de los pies. El primero de estos además cuenta con la posibilidad de conexión a puerto USB y la tecnología Force Feedback I-FORCE que proporciona una gran precisión y un realismo extremo.



El joystick **WingMan Force** es el primero de una nueva generación de controladores que emplea la tecnología de transmisión mediante cable y USB, siendo compatible también con el puerto serie. Su principal característica es la del sistema que permite reproducir choques, saltos y vibraciones para lo que emplea la tecnología Force Feedback I-FORCE.



WingMan Interceptor es el más reciente de la familia de joysticks, diseñado con nueve botones adicionales en la empuñadura y un acelerador radial para su control con el dedo pulgar libera al usuario de la necesidad de utilizar el teclado en la mayoría de las aplicaciones. Además se incluye el software Profiler WingMan para la configuración de los botones totalmente programables.

WingMan Gamepad es una combinación entre el diseño vanguardista que proporciona una elevada comodidad y la tecnología digital en un nuevo controlador de juegos con multitud de funciones, la mayoría de ellas programables con el software antes citado que también forma parte del producto.

Por último, reseñamos la videocámara **Quick Cam Home** desarrollada con vistas al nuevo concepto de comunicación On-Line, mediante Internet que posee una alta calidad de imagen de hasta 30 frames por segundo y un micrófono incorporado para una comunicación más natural. Su avanzado diseño denominado True View proporciona un uso práctico y cómodo.



Más información en el teléfono 93 419 11 40



FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

*★ **Telefónica** ha solicitado a la Secretaría General de Telecomunicaciones una licencia individual con el fin iniciar en breve una serie de pruebas experimentales sobre Televisión Digital Terrenal. **Esta tecnología permitirá ofrecer programas de Televisión con calidad digital** y servicios multimedia utilizando antenas actualmente existentes.*

*★ **Mitsubishi Electric** lanzó el pasado 7 de septiembre **el primer Pentium dual mundial II, la placa base NLX.** La placa base TC440 NLX está orientada el mercado de volumen de ensamblaje de PCs e incorpora la más avanzada tecnología en el mercado con total compatibilidad de las últimas novedades.*

*★ **Yamaha** anuncia la nueva grabadora-reproductora de **CRW4416 CD-W** con velocidad tanto en lectura como en reescritura cuádruple. El nuevo controlador aumenta el rango que Yamaha había establecido en las características de otros de sus modelos de velocidad 4X. Previamente, los controladores CD-RW solo eran capaces de alcanzar una velocidad de reescritura doble.*

*★ La compañía **Funmart** ha lanzado el inverosímil **Lovegety.** Este dispositivo, concebido como apoyo para tímidos empedernidos y con un tamaño similar al de un llavero, **es capaz de avisarnos cuando encontramos a la persona subceptible de ser nuestra media naranja.** El Lovegety funciona de distinta manera según el sexo del usuario, el modo de configuración o las preferencias de éste previamente introducidas, avisándonos con sonidos y luces al pasar la compañera/o ideal.*

*★ **Creative Labs** ha desarrollado una **nueva tarjeta de aceleración de 128 bit para 3D/2D** basada en el reciente chipset de **3Dfx Interactive, Voodoo Banshee.** Esta tarjeta podrá funcionar para más de 250 títulos de última aparición que soportan aceleración gráfica especialmente indicada para 3Dfx así como los diferentes estándar de aceleración como **Glide u OpenGL.***

VOODOO BANSHEE

La tercera generación de aceleradoras gráficas 3D ha avanzado hacia el compromiso más lógico: la integración. Si estabais deseando olvidar las incomodidades del cable puente o soñabais con sacarle todo el jugo al AGP, ya están disponibles multitud de tarjetas equipadas con procesadores que os permitirán situar vuestros PCs a un nivel comparable al de las mejores máquinas recreativas. Voodoo Banshee, de 3Dfx, es –a priori– el más interesante por ser compatible con la tecnología Voodoo2, pero a pesar de dedicarle este informe no hemos querido olvidar a sus presentes y futuros competidores.



«Quake II» es más rápido en una Voodoo2, pero mientras que con este chipset la resolución con Z-Buffer queda limitada a 800x600, en la Banshee podemos llegar a 1.024x768.

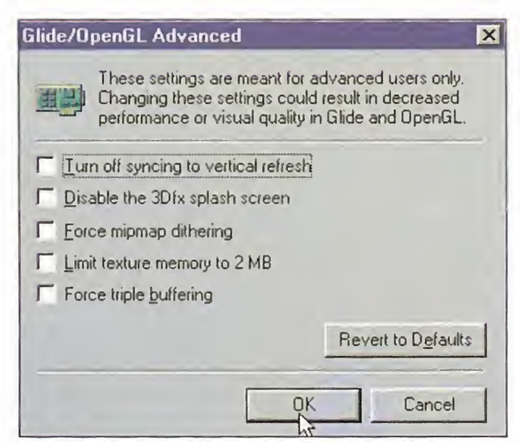


EL REY *tiene nuevo* CORAZÓN

Se anuncian tiempos de guerra en el mundo de la aceleración 3D para compatibles. Hasta ahora, 3Dfx se ha impuesto claramente y cuando aún está de plena actualidad su Voodoo2, lanza al mercado una versión del mismo, pero con motor 2D integrado. El objetivo del gigante es seguir pisando en ventas a sus competidores, léase Matrox, S3, Intel, nVidia y ATI por poner algunos ejemplos. Como es habitual en la marca, no han escatimado en gastos y, tras el habitual nombre atractivo, se esconde una arquitectura con soluciones tan inteligentes como revolucionarias, diseñada para seguir siendo el acelerador preferido por programadores y videoadictos.

MEDIA VOODOO2

Para mantener la compatibilidad con Glide, el núcleo 3D del Banshee se ha basado en Voodoo2. Y hacemos hincapié en lo de "basado", porque en contra de lo que algunos creen, no se trata del chipset Voodoo2 íntegro, se han realizado algunas modificaciones. El cambio más visible –lo decimos para los que se han fijado en que una tarjeta Voodoo2 tiene más chips que una Banshee–, es la desaparición de un procesador de texturas (TMU), por lo que Banshee sólo cuenta con una unidad. Antes de que los seguidores del lema "dos mejor que uno" salgan disparados a comprarse una Voodoo2, aclararemos que sólo los videojuegos que emplean el modo de aplicación de múltiples texturas en un mismo ciclo sacan partido del segundo TMU de la Voodoo2. La traducción de esta jerga técnica es bien sencilla: Voodoo2 puede aplicar dos texturas en cada ciclo, por lo que la riqueza de los gráficos y la velocidad de renderización es superior al ofrecido por Banshee. Por desgracia, los programas cuyo engine 3D es capaz de aplicar las texturas al mismo tiempo que el mapeado y las luces se pueden contar con los dedos de una mano: «Quake II», «Unreal», «Sin» y pocos más. Si estáis fuertes en programación os habréis dado cuenta que todos están creados con engines generados bajo OpenGL, y como ya sabréis la gran mayoría de los juegos cuentan con aceleración con Direct3D o el Glide propio de 3Dfx, por lo que Voodoo2 está claramente desaprovechado al menos por el momento.



La configuración en Direct3D, Glide y OpenGL permite establecer el refresco vertical de la pantalla o forzar el triple buffer.

Como el segundo procesador de texturas de Voodoo2 no parece haber tenido mucho éxito entre los programadores, Voodoo Banshee ha preferido aumentar la potencia con otras soluciones más directas y eficaces: memoria unificada con una interfaz de 128 bit a 100/125 MHz, integración con la generación de gráficos en 2D y soporte total para sacar el máximo rendimiento de las nuevas funciones y efectos 3D desarrollados en DirectX6. Haber unificado la memoria en lugar de dividirla entre los dos procesadores como ocurre en la Voodoo2 tiene la gran ventaja de convertir los 16 MB de SDRAM/SGRAM en un almacén único a la entera disposición del procesador Banshee, por lo que se incrementan la resolución y la paleta de colores. Podréis olvidar la limitación a 800x600 de la Voodoo2, porque es posible disfrutar de hasta 1.600x1.200 con Z-Buffer en juegos bajo Direct3D, mientras que en OpenGL o Glide lo más normal serán 1.024x768 o incluso 1.200x1.024. Con semejante cantidad de memoria, las texturas de 8 bit dejarán paso a las de 16 bit. El procesamiento a 128 bit, la mayor cantidad y velocidad de la memoria, la unificación con el motor gráfico 2D, y un soporte de software más avanzado permiten que en términos absolutos las cifras de velocidad de la Voodoo Banshee superen a la Voodoo 2 tanto en triángulos por segundo –un millón más en la Banshee– como en la velocidad de rellenado de texturas simples, 125 MP/S en Banshee por 90MP/s en Voodoo2.

PARA EL FUTURO

En cuanto al software, la Banshee es toda una garantía para el futuro, pues además de incorporar Glide 3.1, está optimizada para soportar DirectX6, y al parecer las nuevas librerías de Microsoft son capaces de ofrecer un entorno 3D que dará mayores facilidades a los programadores, que paulatinamente pueden ir dejando de lado a Glide y OpenGL. Los efectos 3D más sobresalientes son el filtro de texturas trilineal, la iluminación especular y los entornos dinámicos, y ahí siguen las transparencias, la corrección de perspectiva, niebla, bump mapping, cuerpos translúcidos, etc. La configuración de triángulos 100% por hardware le da un respiro al microprocesador, por lo que incluso en antigüedades como el Pentium 120 los resultados son espectaculares.

Para que decidáis por vosotros mismos si la Voodoo Banshee os conviene más que la Voodoo2, hemos probado una buena colección de juegos con las tarjetas de Guillemot, la Maxi Gamer 3D2 con Voodoo 2 y 8 MB de EDO RAM y la Maxi Gamer Phoenix con Voodoo Banshee y 16MB de SGRAM. Hemos querido abarcar todas las API's: Direct3D, Glide y OpenGL. Para realizar las pruebas se han empleado demos automáticas con un tiempo limitado que al final de la reproducción muestran la tasa media de fps. Empezaremos por «Incoming» en Direct3D, que en la Banshee alcanzó los 25 fps

TARJETAS PARA TODOS LOS GUSTOS

Multitud de fabricantes se han aprestado a diseñar tarjetas equipadas con Voodoo Banshee, porque sin duda va a ser el chipset más vendido en los próximos meses. Como siempre, Guillemot ha sido la primera, y con la Maxi Gamer Phoenix hemos realizado todas las pruebas.



MAXI GAMER PHOENIX

A destacar que incorpora memoria SGRAM, más rápida que la SDRAM de otras tarjetas. Su precio entorno a las 25.000 ptas. es casi imbatible y mantiene la calidad demostrada por Guillemot en las Maxi Gamer 3D y 3D2. Está disponible en PCI y AGP.



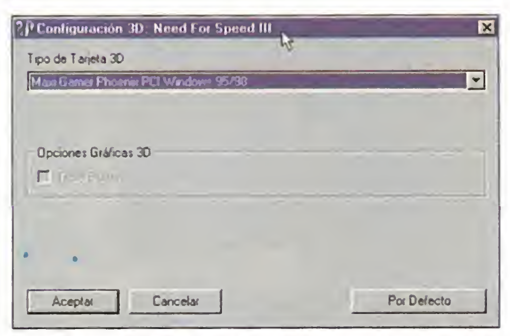
DIAMOND MONSTER FUSION

La calidad y continua actualización de los drivers de Diamond será su punto fuerte, aunque nunca hay que olvidar que esta compañía suele incluir juegos gratis, y aunque por el momento desconocemos qué programas se regalarán, seguro que serán bastante actuales. Estará disponible en PCI y AGP a unos precios muy ajustados.



CREATIVE 3D BLASTER BANSHEE

El soporte para multi-display bajo Windows 98 es una de sus opciones más interesantes. Entre las utilidades incluidas, destaca el panel de control exclusivo, "Sonnetech Colorific", "3Deep" y un reproductor de MPEG-1. Los 16 MB de memoria son de SDRAM. En principio estará disponible para PCI.



Las herramientas de configuración de todos los juegos detectaron sin problemas la Maxi Gamer Phoenix.



La prueba de la Banshee con «Incoming» llegó a una media de 25.16 fps.

UN CAÑÓN 2D



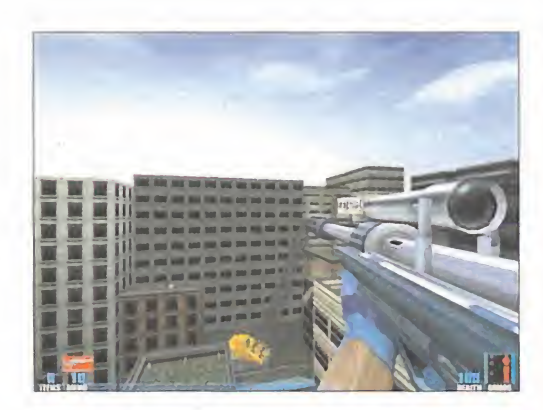
Si todavía sois fieles al MS-DOS, pecáis de nostalgia con los emuladores, o simplemente trabajáis en modo 2D, el procesador de 128 bit integrado en el Voodoo Banshee rompe todas las barreras conocidas hasta la fecha. Los 16 MB de RAM en la interfaz de 128 Bit van a 100Mhz y elevan la resolución máxima a 1.920x1.440. Compatible con DirectDraw, aceleración GUI y con el administrador de pantalla GDI bajo Windows. Todas las tareas se ejecutan por hardware y la escritura por ciclos únicos agiliza las operaciones de dibujo. Es capaz de generar 256 operaciones de rastreo por hardware. «LinksLS», con sus gráficos digitalizados en millones de colores y en alta resolución, nos ha servido para probar la aceleración 2D, con una generación de escenarios tan rápida que apenas sale el icono de espera.



por los 19 fps de la Voodoo2. Una diferencia casi inapreciable, por lo que decidimos probar con «Forsaken», también en Direct3D. En este caso, las diferencias a 800x600 son más que importantes; la Banshee nos asombra con 85 fps y la Voodoo2 se queda en 56 fps. Si a esta mayor velocidad le añadimos que con Banshee pudimos jugar a 1.600x1.200 mientras que la Voodoo2 no nos dejó pasar de 800x600, está claro que los fanáticos de «Forsaken» van a disfrutar como nunca con la Banshee.

EN PRÁCTICA

Para probar las prestaciones con Glide, elegimos el «Tiger Woods PGA Tour 99». Como el programa no muestra la tasa de fps, no nos basaremos en esta velocidad científica, sino en la suavidad del movimiento cuando la cámara sigue el vuelo de la pelota. En 800x600 y con las texturas y fondos en el nivel alto se producen algunos saltos en la Voodoo2, mientras que en la Banshee va como la seda. Además, con esta última, pudimos subir la resolución hasta 1.024x768, y la animación siguió destacando por su fluidez. El último en liza tenía que ser bajo OpenGL, y «Quake II» fue el elegido. Como ya se hemos explicado, emplea el modo de aplicación simultánea de texturas, y los dos procesadores de texturas TMU de la Voodoo 2 permiten que en un sólo paso se generen las texturas, el mapeado y los efectos ►





En los detalles es donde se aprecia la calidad que ofrece una resolución a 1.024x768, y nada mejor que la mira telescópica del rifle de «Sin» para demostrarlo.

de luz, mientras que el mismo proceso tiene lugar en dos ciclos con la Banshee. Por tanto, no son de extrañar los 36 fps de la Voodoo2 por los 26 fps de la Banshee. Sin llegar a medir la tasa de fps, probamos en la Banshee «The Need for Speed III», que a 1.024x768 con todo el detalle activado y a la máxima distancia de visualización iba a toda pastilla. La demo del «Sin» funcionaba de maravilla con las texturas de 16 bit a 1.024x768, y para terminar, «Monaco GP Racing Simulation», de Ubi Soft, que nos permitió conducir a 300 Km/h en 1.280x1.024. Sin comentarios.

La conclusión de estas pruebas apunta a la Voodoo Banshee como ganadora en su pulso con la Voodoo2, no sólo por ser más rápida en juegos que no emplean la aplicación simultánea de texturas, sino porque en este caso sólo pierde algo de velocidad y de cualquier modo se mantiene por encima de los 24fps, que al fin y al cabo se supone que es lo máximo que puede percibir el ojo humano. Por el contrario, nuestra vista sí agradecerá –y mucho– el incremento de los puntos por pulgada y si tenemos un buen monitor, las resoluciones que puede alcanzar la Banshee nos dejarán boquiabiertos por el grado de detalle y la calidad de la imagen. Otros aspectos que os convencerán son el reducido precio de la Maxi Gamer Phoenix, la optimización de Voodoo Banshee para la salida de TV y descompresión MPEG, o la posibilidad de emplear los conectores VMI para insertar módulos adiciones para reproducir DVD por hardware.

LOS RIVALES DE VOODOO BANSHEE

Estaba claro que 3Dfx no iba a pasearse a sus anchas como en los tiempos de la Voodoo1, y los demás fabricantes le van a plantar una encarnizada competencia, entre otras cosas porque muchos han desarrollado procesadores con Z-búffer de 32 Bit y ejecución simultánea de texturas.

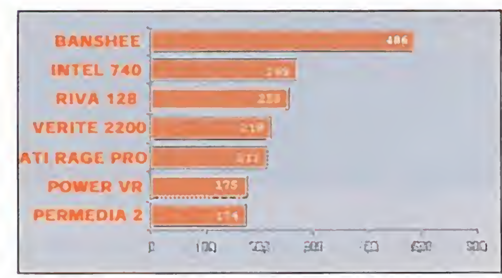
- **INTEL 740:** *El primer paso de Intel en materia de procesadores gráficos 2D/3D. Además de contar con multitud de tarjetas, algunas placas base lo van a llevar incorporado. Su cualidad más destacada es el completo aprovechamiento del AGP2X, con una magnífica comunicación con el microprocesador de la casa. La arquitectura se basa en la tecnología HyperPipelined 3D, que destaca por la precisión del generador de texturas, el acceso directo a la memoria del sistema y la posibilidad de ejecutar texturas simultáneamente. Soporta Direct 3D. Sólo disponible para el puerto acelerado de gráficos.*

- **ATI 3D RAGE PRO:** *Aunque es el más antiguo, sigue de plena vigencia gracias a las buenas prestaciones de su motor 3D. Con un bus de datos a 133 Mhz, el ancho de banda de 528 Mg/s del AGP2X y el empleo de la memoria del sistema, alcanza el millón de triángulos por segundo. Soporta Direct3D y OpenGL, y hay muchos juegos con patches exclusivos para el 3D Rage Pro. La cualidad más destacada estriba en sus prestaciones multimedia, con salida de TV, sintonización, captura y reproducción de vídeo.*

- **MATROX MGA-G200:** *Con un bus de 128 bit, destaca por la operación en paralelo en dos buses de 64 bit. Emplea AGP 2X. La velocidad 3D estimada es de 1.6 millones de triángulos por segundo, con motor 3D de múltiple aplicación de texturas. Soporta un máximo de 16 MB de SGRAM unificada, y su gran ventaja con respecto a la Banshee es el Z-Buffer de 32 bit, por lo que puede generar texturas con paletas de color real. Gracias a los 16 MB, en 3D llega a una resolución de 1.280x1.024 con paleta de 32 bit. Soporta Direct3D y OpenGL. Disponible en AGP, podemos añadir tarjetas hija para la reproducción DVD, salida de TV, etc.*

- **NVIDIA RIVA TNT:** *En teoría, es bastante superior al Banshee, pues su arquitectura de 128 bit con integración 2D/3D es capaz de procesar dos texturas simultáneamente. La velocidad de relleno es de 180MP/s. Además, el Z-Buffer es de 24 bit y admite 16 MB de memoria unificada, sin olvidar el soporte AGP2X. Su desarrollo pensando en DirectX6 la convierten en una de las favoritas de los desarrolladores de software. Además, también se incluirá el soporte para OpenGL y optimización para DVD.*

- **S3 SAVAGE3D:** *Hasta el momento, poco se sabe del líder en licencias que siempre está presente en miles de tarjetas y placas, siendo el preferido para el equipo básico en los PCs. Ante su seguro éxito por los bajos costes que suelen tener sus chips, las API como DirectX6 lo han tenido muy en cuenta durante su desarrollo. De hecho, la principal característica que ha trascendido hasta el momento es el uso de una revolucionaria compresión de texturas, implementada en DirectX6, que permitirá incrementar tanto la velocidad de renderización como la resolución y paleta de colores. Sabemos que algunos son bastante escépticos con respecto a los procesadores gráficos de esta compañía, pero en esta ocasión promete mucho y por las noticias que van llegando hay que darle un voto de confianza.*

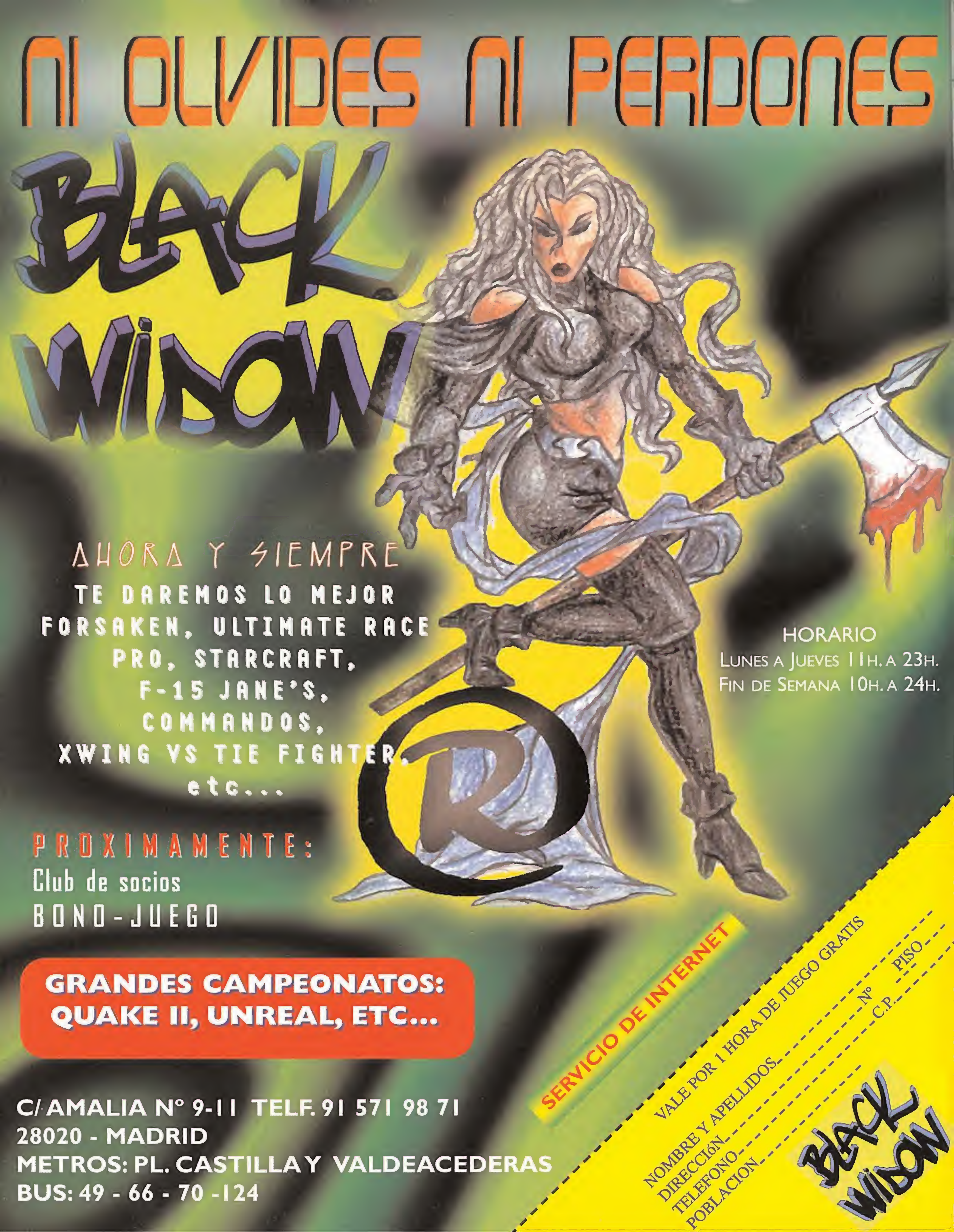


En esta tabla comparativa se puede ver la superioridad de Voodoo Banshee con respecto al Intel 740 o al ATI Rage Pro.

AGP1X

Si ya tenéis una Voodoo2 y queréis disfrutar de las nuevas posibilidades de la Banshee, no hay problema, porque ambos chipsets pueden funcionar en el mismo ordenador. A la hora de configurar los juegos, simplemente tendremos que elegir si queremos emplear el dispositivo primario (Banshee) o el secundario (Voodoo2). Lamentablemente, la Banshee no puede trabajar en modo Scan Line Interleave, por lo que dos Voodoo2 trabajando en SLI sigue siendo el no va más en aceleración 3D. En cuanto a los puertos, soporta AGP1X y PCI a 33 o 66Mhz. Las diferencias en el rendimiento puro entre la versión AGP y PCI son mínimas, puesto que la arquitectura de Banshee no es compatible con el modo de transferencia AGP2X, por lo que desaprovecha las posibilidades de la memoria AGP. No obstante, en un sistema Pentium II es recomendable la versión AGP, puesto que Banshee sí emplea el doble canal de acceso de este micro para mejorar la comunicación entre ambos dispositivos.

A.T.I.



NI OLVIDES NI PERDONES
BLACK WIDOW
AHORA Y SIEMPRE
TE DAREMOS LO MEJOR
FORSAKEN, ULTIMATE RACE PRO, STARCRAFT, F-15 JANE'S, COMMANDOS, XWING VS TIE FIGHTER, etc...
HORARIO
LUNES A JUEVES 11H. A 23H.
FIN DE SEMANA 10H. A 24H.
PROXIMAMENTE:
Club de socios
BONO-JUEGO
GRANDES CAMPEONATOS: QUAKE II, UNREAL, ETC...
C/ AMALIA Nº 9-11 TELF. 91 571 98 71
28020 - MADRID
METROS: PL. CASTILLA Y VALDEACEDERAS
BUS: 49 - 66 - 70 -124
SERVICIO DE INTERNET
VALE POR 1 HORA DE JUEGO GRATIS
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCIóN
Nº
PISO
TELEFONO
C.P.
POBLACION
BLACK WIDOW

46 HERETIC II



La segunda entrega de las aventuras del mago elfo Corvus y el cuarto de los títulos de la serie «Heretic-Hexen» está a punto de aterrizar en nuestro país, dándonos la oportunidad de exterminar de una vez por todas al cuarto y más poderoso Caballero de la Serpiente.

50 WARGASM



Si logramos mezclar perfectamente la acción 3D con la estrategia, el resultado puede ser sublime, y precisamente éste será el caso de «Wargasm», un fantástico título de acción estratégica que satisfará a cualquier aficionado, por muy dispares que sean en gustos.

54 MASK OF ETERNITY



A medio camino entre la aventura y el rol, este peculiar título os llevará a un lugar que ha sido azotado por una maldición que ha convertido a sus habitantes en estatuas de piedra. Escenarios 3D, y cantidad de acciones posibles os esperarán en «Mask of Eternity».

De cara a las Navidades, la producción de todas las compañías comienza a acelerarse, sabiendo que estas fechas son muy señaladas y que el nivel de consumo y, en consecuencia, de beneficios, se dispara hacia las nubes. Es por eso que, este mes, la sección de Previews se encuentra repleta de títulos de gran nombre que harán acto de aparición, si no surge ninguna complicación, en los próximos meses. Casos como el de «Heretic II», que nos hará encarnar de nuevo al elfo mago Corvus, esta vez bajo una perspectiva más parecida a la de «Tomb Raider»; «SWAT 2», con el que de nuevo podremos estar al mando de un equipo de operaciones especiales de la policía; «Anno 1602», de una compañía desconocida que parece va a dar caña a las grandes, o «Populous: The Beginning», la tercera parte de uno de los juegos de estrategia en tiempo real que más éxito ha tenido a lo largo de la historia de la informática, son sólo algunos de los ejemplos de aquello que nos deparan los meses de frío invernal. Ahora sólo os queda pasar la página y ver qué es lo que esconden todos estos proyectos.

sumario

58 ANNO 1602



La estrategia en su modo más peculiar se está plasmando de manera fantástica en este «Anno 1602», proyecto de una desconocida compañía, Sunflowers, que dentro de breves fechas se convertirá en la comidilla dentro del mundo del género de la estrategia. Y si no, el tiempo.

64 HALF-LIFE



A la lista de grandiosos juegos como «SiN», «Quake II» y «Daikatana», muy pronto se unirá este «Half-Life», con calidad suficiente como para poder desbancar a estos grandes de la programación lúdica, tanto en la lista de preferidos, como en la de más vendidos.

74 POPULOUS THE BEGINNING



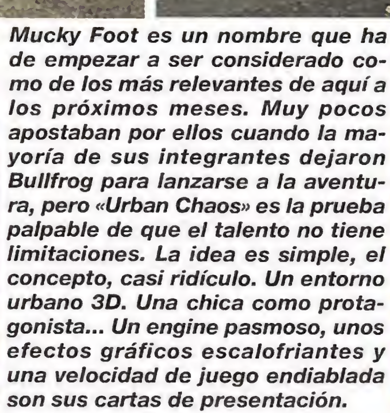
Mucho ha llovido desde que pudimos hacer de dioses con la primera parte de este juego. Bullfrog se encuentra metida de lleno en la preparación de «Populous: The Beginning» y según lo poco que hemos podido ver, puede ser un auténtico bombazo entre todos los locos por los "godgames".

RAINBOW 6

Red Storm, la compañía que tiene a Tom Clancy como "gran gurú", ha sido capaz de llevar adelante un proyecto en cuyos comienzos muy pocos creían, pero cuyos resultados van apareciendo más y más notables a medida que se ve finalizado. Se podría considerar un juego de estrategia pura. Pero nos quedaríamos cortos. También, a simple vista, podría pasar por un juego de acción. Pero no estaríamos reflejando la realidad. La verdad es que «Rainbow 6» es uno de los juegos más interesantes y originales para el último trimestre del año, que nos pone al mando de una serie de comandos de operaciones especiales, a cargo de llevar a cabo misiones de todo tipo para agencias de inteligencia del gobierno -yanqui, sí-, pero también nos sitúa en el campo de la acción, Todo en tiempo real, en 3D, y con una calidad excepcional.

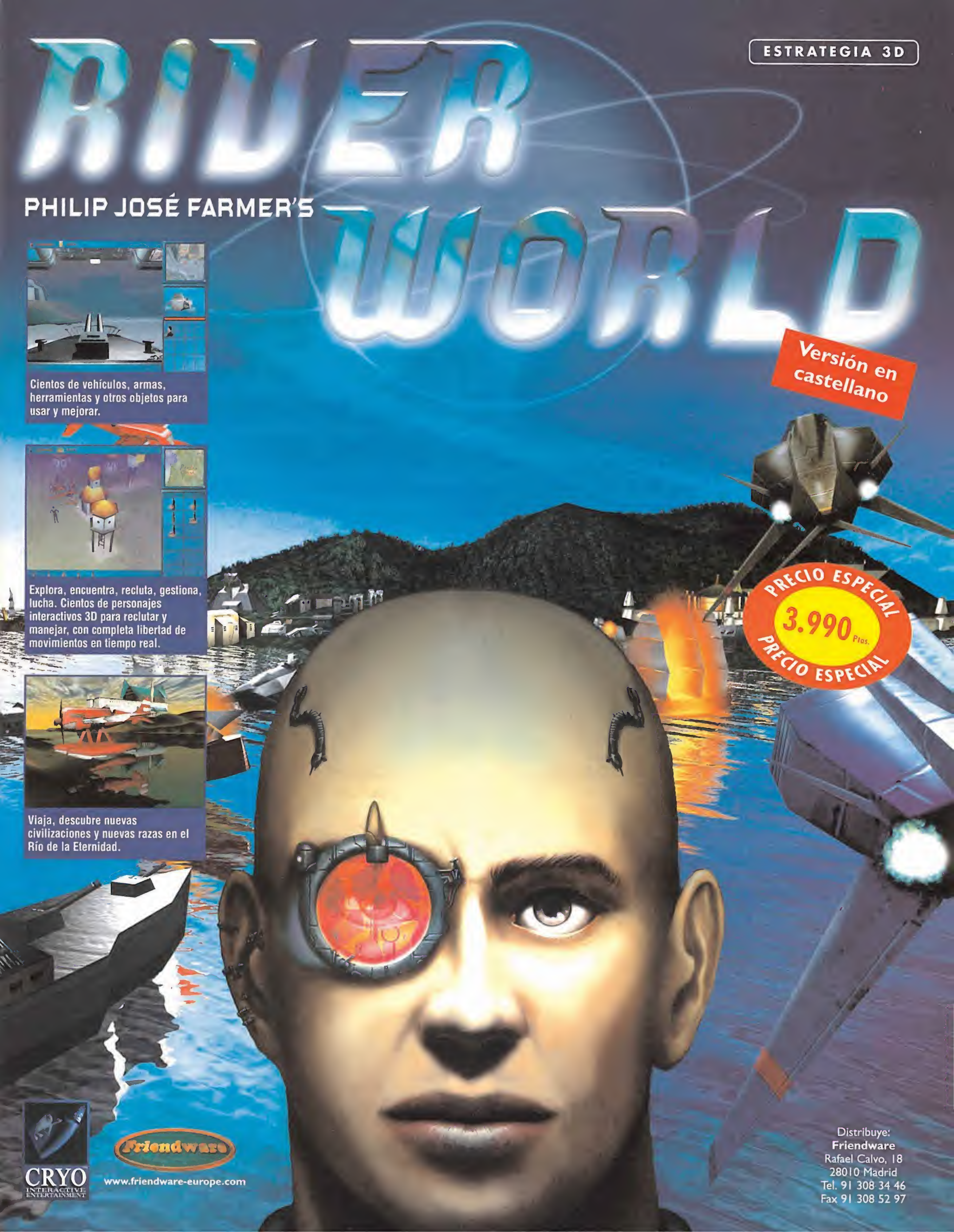
URBAN CHAOS

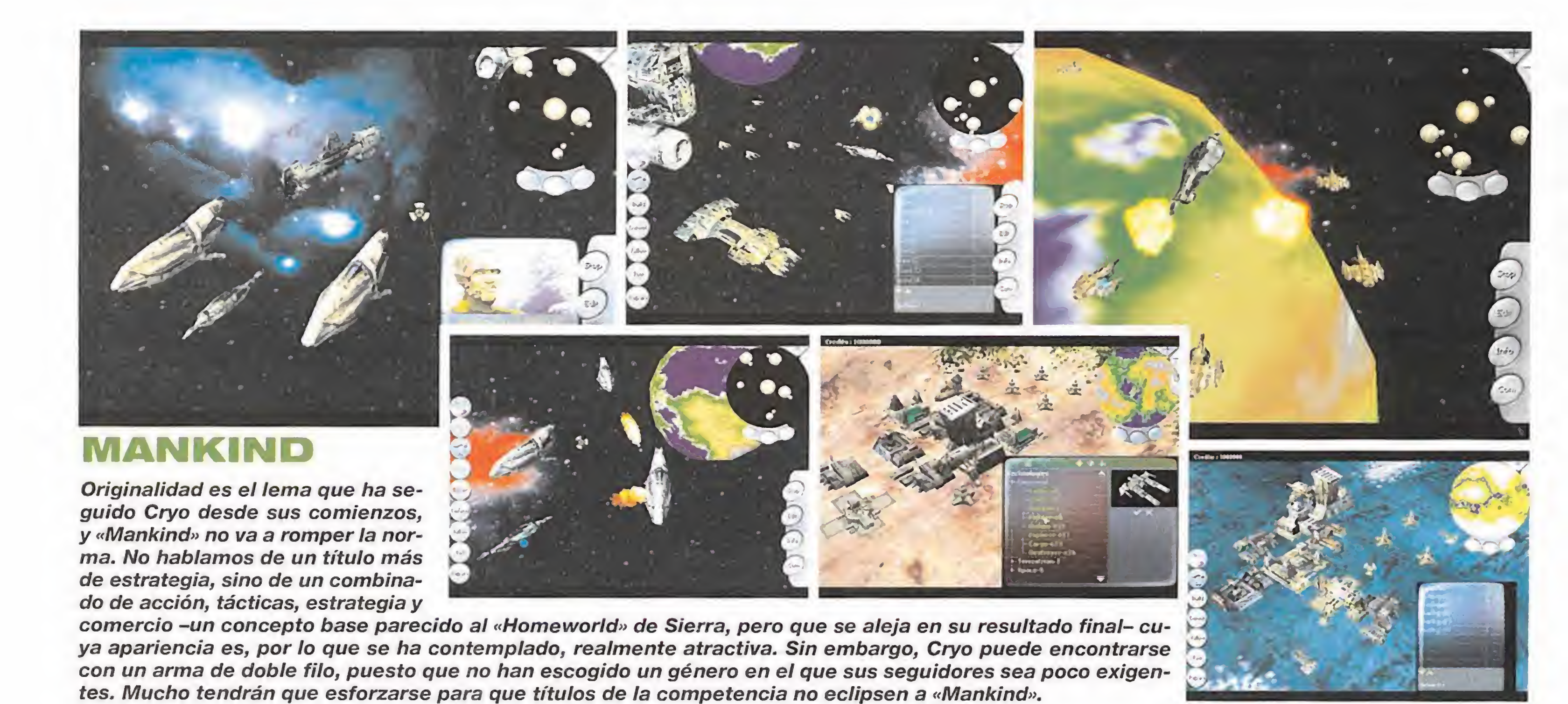






Mucky Foot es un nombre que ha de empezar a ser considerado como de los más relevantes de aquí a los próximos meses. Muy pocos apostaban por ellos cuando la mayoría de sus integrantes dejaron Bullfrog para lanzarse a la aventura, pero «Urban Chaos» es la prueba palpable de que el talento no tiene limitaciones. La idea es simple, el concepto, casi ridículo. Un entorno urbano 3D. Una chica como protagonista... Un engine pasmoso, unos efectos gráficos escalofriantes y una velocidad de juego endiablada son sus cartas de presentación.


ESTRATEGIA 3D
RIVER WORLD
PHILIP JOSÉ FARMER'S
Versión en castellano
Cientos de vehículos, armas, herramientas y otros objetos para usar y mejorar.
Explora, encuentra, recluta, gestiona, lucha. Cientos de personajes interactivos 3D para reclutar y manejar, con completa libertad de movimientos en tiempo real.
Viaja, descubre nuevas civilizaciones y nuevas razas en el Río de la Eternidad.
PRECIO ESPECIAL
3.990 Ptas.
PRECIO ESPECIAL
CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye:
Friendware
Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97



MANKIND

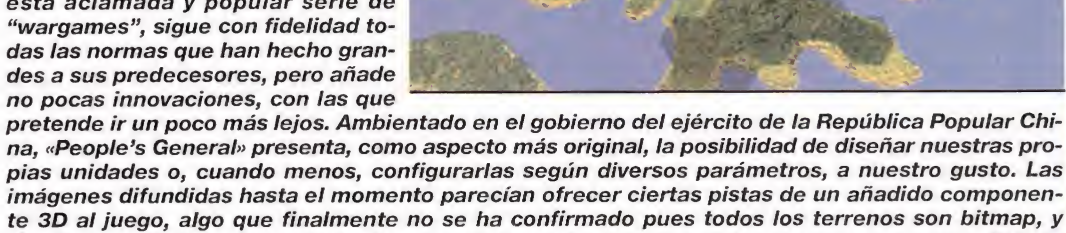
Originalidad es el lema que ha seguido Cryo desde sus comienzos, y «Mankind» no va a romper la norma. No hablamos de un título más de estrategia, sino de un combinado de acción, tácticas, estrategia y comercio –un concepto base parecido al «Homeworld» de Sierra, pero que se aleja en su resultado final– cuya apariencia es, por lo que se ha contemplado, realmente atractiva. Sin embargo, Cryo puede encontrarse con un arma de doble filo, puesto que no han escogido un género en el que sus seguidores sea poco exigentes. Mucho tendrán que esforzarse para que títulos de la competencia no eclipsen a «Mankind».

RAILROAD TYCOON II

Uno de los títulos del género más esperados por mucho tiempo, por todos los aficionados serios a la estrategia. Ya sin el creador del original detrás del proyecto, «Railroad Tycoon II», sin embargo, se perfila como un leal seguidor de las reglas establecidas por su predecesor, con la dificultad rayando a un nivel casi de "profesional" en estas lides. Eso sí, «Railroad Tycoon II» hace gala de ser un programa de su tiempo, y despliega una calidad técnica y gráfica de las que hacen época. En algunos aspectos –casi– se podría decir que se limita a seguir las misma pautas que «Railroad Tycoon», pero éste es un detalle que no le hace perder puntos, sino prometer todo un desafío a los buenos aficionados, y un montón de horas de diversión a los nostálgicos.



PEOPLE'S GENERAL





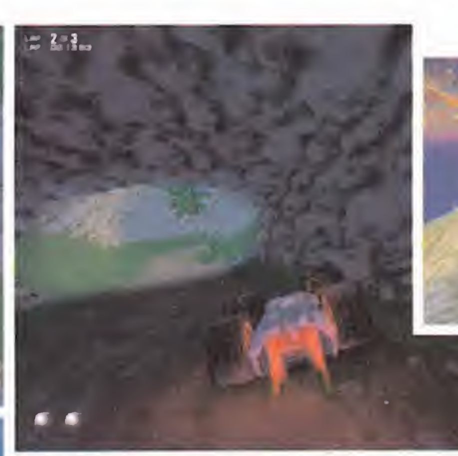


La última entrega de la saga que Mindscape inició con «Panzer General». La más reciente producción de esta aclamada y popular serie de "wargames", sigue con fidelidad todas las normas que han hecho grandes a sus predecesores, pero añade no pocas innovaciones, con las que pretende ir un poco más lejos. Ambientado en el gobierno del ejército de la República Popular China, «People's General» presenta, como aspecto más original, la posibilidad de diseñar nuestras propias unidades o, cuando menos, configurarlas según diversos parámetros, a nuestro gusto. Las imágenes difundidas hasta el momento parecían ofrecer ciertas pistas de un añadido componente 3D al juego, algo que finalmente no se ha confirmado pues todos los terrenos son bitmap, y nuestras unidades –prerenderizadas– se colocan sobre el mismo tal y como ya se conocía. Si todo sigue según lo previsto, Mindscape está a punto de redondear una espléndida saga.

ROLLCAGE











Psygnosis se ha descolgado con el anuncio de un título inesperado para el próximo año. «Rollcage» se puede englobar en esa categoría a caballo entre el arcade de competición y la locura más salvaje y sana, en juego de carreras de coches, que otros, como «SCARS», pretenden abanderar. «Rollcage» cuenta con un engine muy conseguido, una velocidad vertiginosa y detalles de diseño atractivos, como la posibilidad de correr por techos y paredes. Se basa en los modelos de radiocontrol "Ricochet", capaces de dar mil vueltas en el aire, y a los que da igual aterrizar sobre la panza o el techo, pues pueden continuar corriendo.







DUNGEON KEEPER II







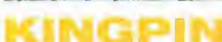


El buen sabor de boca que dejó el "testamento" de Peter Molyneux en Bullfrog, ha encontrado pronta –a tenor de cómo se suceden los desarrollos en la compañía de la rana– contestación en aquellos que, tras la salida del fundador de la compañía, se quedaron para continuar la labor iniciada con uno de los títulos de estrategia más ambiciosos y originales. «Dungeon Keeper II» no es el colmo de la originalidad, sino que explota e incide con notoria obviedad en todo aquello que hizo excelente al original. Eso sí, ciertas mejoras, la inclusión de novedades en los personajes, algunos nuevos, y un nuevo engine que hace uso de los modelos poligonales para representar estos caracteres, son sus principales notas de renovación.






KINGPIN




El camino abierto por John Carmack y los programadores de id en el desarrollo de motores 3D, nunca será lo bastante reconocido por un puñado de compañías que, con el engine de «Quake II» como base, han conseguido exprimir hasta el límite de lo imaginable las capacidades del trabajo de los padres de «Quake». Los últimos en subirse al carro han sido los miembros de Xatrix que, con un proyecto conocido como «Kingpin», y del que se han realizado demostraciones con cuentagotas, han alcanzado un nivel tal de realismo e interacción como no se ha visto hasta el momento. No parece que vayamos a poder ver «Kingpin» antes de fin de año, pero el proyecto va a merecer la pena, creednos.





...ESCUCHA A TU PUEBLO!
CENTURIÓN
Esta cesta de frutas parece deliciosa. Es muy amable de tu parte enviársela a tu rival. Pensaba que os odiábais.
Me pregunto si alguien se dará cuenta de que falta una manzana.
DOMADOR DE LEONES
¡Darle al vigilante una propina para arrestar a la chusma por holgazanear fue algo muy ingenioso! Es mucho más barato alimentar a mis leones con prisioneros que con carne de animales del granjero.
Veremos cuanto duran estos gladiadores frente a mis chicos.
RECAUDADOR DE IMPUESTOS
Si, como sospecho, estás pensando construir un nuevo Coliseo necesitarás mucho más dinero, y muchos más tipos como yo para recaudarlo.
La gente que cree que quitarle un caramelo a un niño está mal, no se ha molestado en intentarlo.
VIGILANTE
Me han vuelto a trasladar a los barrios bajos para controlar los disturbios.
El domador de leones me ha dado una pieza de oro para conseguir carne fresca para sus mascotas.
SACERDOTE
Dedicar el templo a Venus fue un acto inteligente. Hace años que no asistía tanta gente a la iglesia.
Tampoco ha habido tanta población en la ciudad.
COSAS PARA HACER HOY
I. Conseguir prisioneros para el foso de los leones.
II. Enviar al rival una cesta con fruta envenenada.
III. Subir los impuestos para financiar más recaudadores de impuestos.
IV. Dar una charla sobre los beneficios de procrear.
V. Contratar más vigilantes para patrullar los barrios bajos.
VI. Encontrarse con Cleopatra para cenar. (Esta puede ser la noche).
VII. No olvidar escuchar al pueblo.
CAESAR III
SIERRA
COKTEL EDUCATIVE Avda. de Burgos, 9-1º of. 2. 28036 Madrid, Tel.: 91 383 26 23 · Fax: 91 383 24 37, http://www.infornet.es/sierra

Heretic II
El cuarto caballero

El mago elfo Corvus, que hace cosa de dos años se enfrentó con éxito a D'sparil, el primero de los cuatro Caballeros de la Serpiente, volverá dentro de muy poco tiempo a nuestro ordenador, esta vez para exterminar de una vez por todas a esa maligna raza. «Heretic II» traerá numerosas novedades y espectaculares alardes técnicos; todo lo necesario para convertirse en el bombazo de estas navidades.

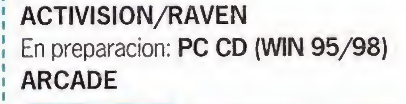








Como suele ocurrir en todos los arcades de este tipo, los efectos de luces y destellos serán impresionantes y le añadirán una nota de espectacularidad a la acción en «Heretic II».



ACTIVISION/RAVEN
En preparacion: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Nos encontramos ante la que será la cuarta entrega de la serie «Heretic-Hexen», que ya viene ofreciéndonos diversión sin par desde hace un par de años. Primero fue «Heretic», donde nos enfrentamos al primero de los cuatro malvados Caballeros de la Serpiente, D'sparil, encarnando a Corvus, un elfo adiestrado en las artes mágicas y cuya misión era salvar su mundo de las huestes malignas que lo habían asolado. Los gráficos estaban hechos a base de píxeles, la acción era trepidante y logró sacarle todo el jugo al engine del conocido por todos «Doom». Tiempo después llegó «Hexen», del cual se extendió el rumor de que era la segunda parte de «Heretic», lo cual era erróneo, y que volvía a rizar el rizo, ofreciendo algo que hasta aquel entonces era innovador, como la elección de personaje; el guerrero, el más fuerte de los tres y cuyas armas se centraban en el combate cuerpo a cuerpo, confiando en su superior resistencia y mejor armadura; el clérigo, cuyas armas eran la fe y la religión y que era el más compensado en cuanto a características; y por último, el mago, no muy poderoso –físicamente hablando–, pero que una vez que reunía todos sus hechizos, era capaz de desembocar en pantalla auténticos armagedones de los que no salía vivo ningún enemigo. Ya más recientemente, podemos recordar el fantástico «Hexen II», ya adaptado a las tecnologías actuales, con gráficos poligonales y aprovechando al máximo las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D. De nuevo podíamos elegir varios personajes, cada uno con sus características, armas propias y posibilidad de mejorar sus habilidades con la experiencia; un nigromante, un cruzado,

Tendremos en nuestro haber numerosos hechizos, cada uno más devastador que el anterior



Éste es el continente por el que nos desplazaremos, tratando de encontrar la cura que devuelva a su estado natural a nuestros hermanos de raza.

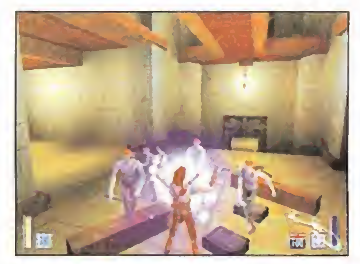
un asesino y un paladín tendrían que enfrentarse al tercero de los Caballeros de la Serpiente, que en esta ocasión estaba al mando de peligrosos entes de la oscuridad y de los cuatro Jinetes del Apocalipsis.

A POR EL ÚLTIMO

Ya solamente queda con vida un Caballero de la Serpiente, cuyo nombre es Parthoris, y que es con diferencia el más poderoso de todos. Tal es su fuerza, que ha sido capaz de infestar el alma y los cuerpos de los conciudadanos del protagonista del juego, Corvus, el mago elfo que ya en la primera parte tuvo que enfrentarse al mal en solitario, convirtiéndolos en zombies al servicio del caos, con la piel putrefacta y dispuestos a atacar a todo aquel que se oponga a los designios de su amo. Reuniendo toda la experiencia que adquirió en su lucha contra D'sparil, Corvus tendrá que adentrarse en las más oscuras zonas del continente, para llegar al mismísimo

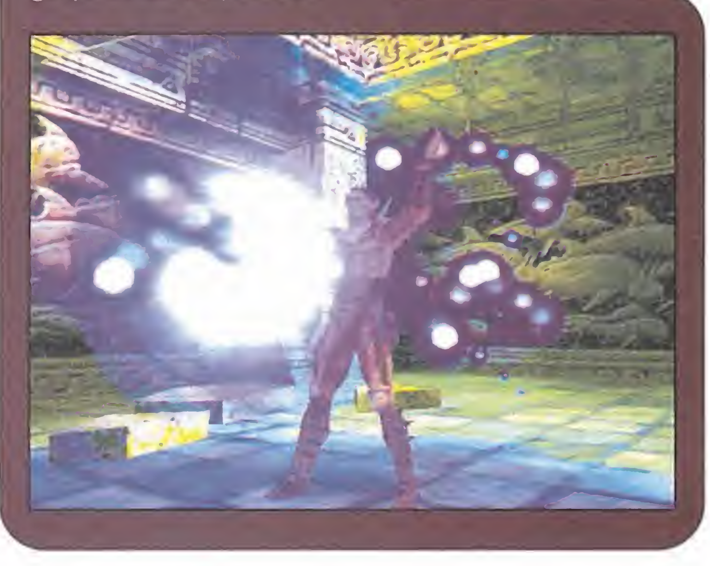






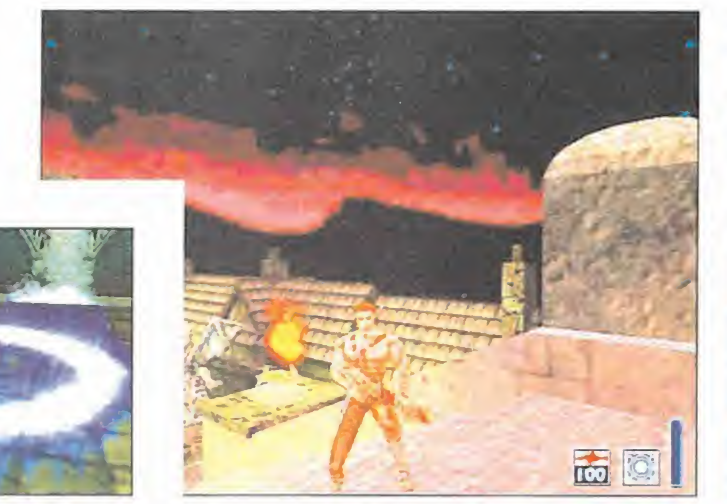
Magias espectaculares

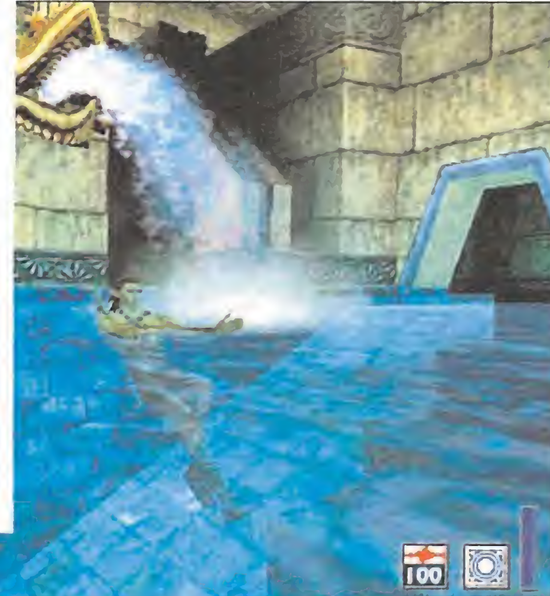
Hasta ahora, en los arcades tridimensionales que habíamos podido disfrutar, no se cuidaba en demasía el aspecto inicial de nuestros disparos, es decir, el recorrido del proyectil, la salida del mismo desde el arma, habiendo únicamente unos pocos ejemplos que demuestran lo contrario, como «Turok» o «Forsaken». En «Heretic II», la estética y vistosidad de los hechizos de que dispondremos, mientras nuestro protagonista los lanza, cobran gran importancia y se han cuidado los efectos especiales al respecto hasta su cota máxima. Cada vez que llevemos a cabo un sortilegio, podremos ver a Corvus realizar movimientos con las manos y entrar en trance mientras que una gran cantidad de luces comienzan a revolotear a su alrededor. Sin duda, algo que no debéis perderos.





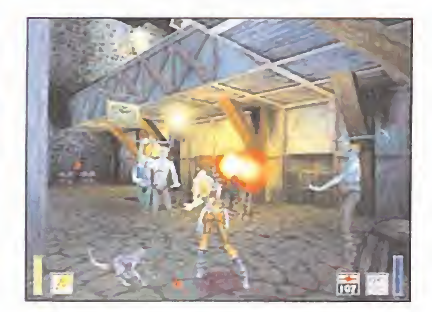
«Heretic II» llevará al máximo las posibilidades del engine de «Quake II»





El agua será de las más reales y mejor realizadas de cuantas se han hecho en la historia del software lúdico. Casi parecerá que nos podemos mojar si llegamos a tocar el monitor.

La perspectiva va a cambiar de primera persona a tercera



corazón del mal y destruir al causante de todo. El problema es que en el transcurso del viaje de regreso, todas las armas y artefactos mágicos que reunió, fueron destruidos por la fuerza mágica que gobernaba en la puerta dimensional que le sirvió de vehículo de transporte, de manera que ahora se encuentra con lo puesto, unos pocos hechizos débiles y el bastón del caos, y su objetivo secundario será encontrar armamento supletorio que le ayude en su cometido.

Ese será el argumento principal de «Heretic II», que servirá de pie a un increíble juego de acción en tercera persona, muy al estilo de «Tomb Raider», en el que tendremos que defendernos tanto de los que anteriormente eran nuestros hermanos de raza, como de los soldados, monstruos y demonios al servicio de Parthoris. Para ello tendremos a nuestra disposición los hechizos que ya en «Heretic» pudimos usar, y alguno más nuevo, pero todos con el denominador común de ser increíblemente poderosos, al igual que llamativos, por las decenas de brillos, lucecitas y explosiones que producirán.

Los escenarios se desarrollarán a lo largo y ancho de un vasto continente lleno de zonas de diferentes climas y costumbres, que descubriremos gracias a los diferentes estilos de construcción de los edificios, la vegetación, los animales, etc.

DE PRIMERA A TERCERA

Dentro de las diferencias que demuestra «Heretic II», con respecto de los tres anteriores títulos de la serie, es el cambio de perspectiva, de la hasta ahora usada primera persona, por otra en tercera persona y que nos permitirá ver todas y cada una de las acciones de Corvus, la manera en que lanza cada hechizo, la forma cómo golpea con las diferentes armas y los saltos y piruetas que realiza para superar los diferentes obstáculos.

«Heretic II» ha mantenido entre todos los aficionados y profesionales del sector una gran espectación desde el primer momento en que se supo la noticia de su desarrollo. Parece que las cosas van muy bien encaminadas y que, en breve, podremos disfrutar, in situ, de toda la acción mágica que ya promete.

Esperemos que no se retrase mucho su puesta a la venta y que sea un fantástico regalo para estas Navidades.

C.F.M.

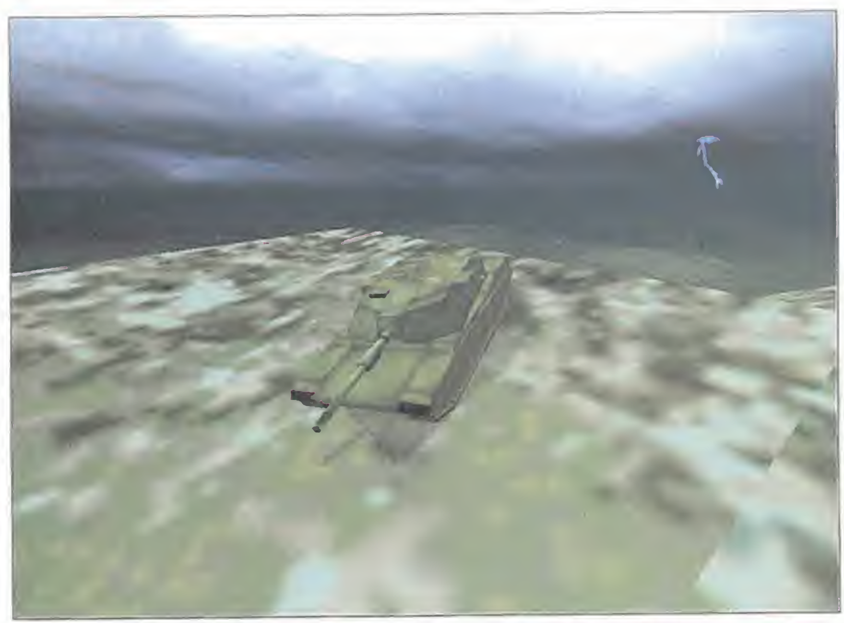


Al detalle

Al haber mejorado el engine que se utilizó en la creación de «Quake II», también se está pudiendo aumentar en complejidad y detalle los elementos de escenario, aumentando más, si cabe, el realismo del juego. Tanto el mobiliario de interiores, como sillas, mesas, estanterías, escaleras, cuadros, espejos, vidrieras o estatuas, como los elementos arquitectónicos del tipo de columnas, faroles o carromatos, parecerán la obra de un maestro en la materia de la construcción.

Wargasm
El futuro campo de batalla

«Wargasm» será la guerra. Digital Image Design vuelve a marcar estilo con un título que estará a medio camino entre satisfacer al más delirante estratega, así como al que busca acción, y la atrayente apariencia de los gráficos 3D. «Wargasm» será un programa difícil de catalogar, del que podrá decirse que será un compendio de varios géneros, pero tratados cada uno en gran profundidad.



La representación del entorno en «Wargasm» es muy notable, encontrando decenas de unidades en la batalla, con las particulares condiciones medio ambientales de cada región





En «Wargasm» se aprecia el gran esfuerzo técnico que se requiere para ofrecer gráficos repletos de efectos.

DID
En preparación: **PC CD (WIN95/98)**
ESTRATEGIA/ACCIÓN

DID se ha caracterizado a lo largo de su trayectoria por desarrollar programas en los que destaca la cuidada representación de un entorno bélico y donde se desarrollan hipotéticos conflictos en los puntos más calientes del escenario internacional. En ellos están presentes la más alta tecnología y un complejo desarrollo en que el menor de los acontecimientos puede desencadenar un desenlace inesperado. Con títulos tan conocidos como «EF2000» o «F-22 TAW», DID ha ganado su prestigio no sólo en el área de la simulación, sino que ha logrado ser una referencia importante a la hora de representar el campo de batalla en toda su magnitud.

«Wargasm» tratará de llevar este concepto al más alto grado de realismo en un programa, que dejando a un lado la simulación pura y específica de un avión de combate, reflejará un teatro internacional bélico futurista. A pesar de que será básicamente un juego de estrategia en tiempo real, «Wargasm» presentará un entorno tridimensional donde podremos entrar en cualquier momento en del fragor de la batalla controlando varios vehículos de forma individual.



LA SOLUCIÓN A LA AMENAZA

«Wargasm» nos situará en el año 2.025, tres años después de que la mayoría de gobiernos del planeta suscribieran un acuerdo diseñado para salvaguardar millones de vidas. Tal acuerdo comprendía el desarme de todas las naciones del mundo, erradicando así la posibilidad de una guerra, tal y como se entendía hasta entonces. Sin embargo, cada uno de los potenciales militares y económicos de las naciones adscritas al pacto estarían comprendidas en

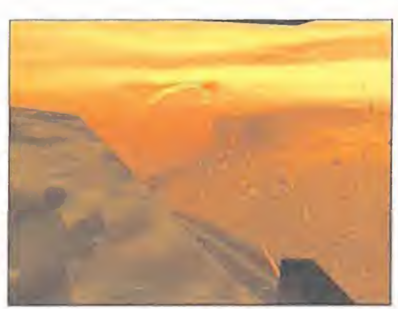






Los escenarios de «Wargasm» serán fieles a la realidad hasta en los monumentos de todo el mundo.





Algunos puntos del terreno pueden ser ideales para poder tender una emboscada a nuestro enemigo.

gigantescas bases de datos dentro de la red internacional en la Word Wide War Web (W.W.W.W.). Reflejando la situación real del equilibrio entre naciones, las más modestas conservarían desventaja frente a las superpotencias con su potencial armamentístico y tecnológico ahora transformado en información.

En la W.W.W.W. los líderes de cada nación toman el control de sus ejércitos virtuales directamente sin poner en riesgo vidas humanas. En las contiendas el vencedor absorbe el control del comercio y el poder de la nación perdedora. Pero tal práctica está abierta al abuso por parte de saboteadores y hackers, lo que no tardará en ocasionar un colapso en la economía y en el orden mundial.

Asumiendo el papel de líder de una nación, tomaremos el control de nuestro ejército virtual emprendiendo una campaña con el fin de restablecer el orden y salvando al mundo de un inminente desastre en la más realista simulación del escenario bélico internacional: La W.W.W.W.

LA GUERRA DEL SIGLO XXI.

«Wargasm» es un proyecto cuyo objetivo es precisamente lograr fielmente la representación más realista y cruda de lo que será en el futuro la guerra en el campo de batalla, y lo que en parte es hoy en día. Es decir, fuerzas terrestres bien coordinadas. Reducidas el número de infantes, pero equipadas con la más avanzada tecnología que actúan siempre en combinación de vehículos blindados, helicópteros y aviones de apoyo. En el campo de batalla del futuro la victoria dependerá de aquel que pueda ser capaz de realizar ataques relámpago con la mayor eficacia posible sin tener que contar con un gran número de bajas y confiando en gran medida en el equipo técnico.

Para lograr este propósito, en «Wargasm» podremos tomar el control de nuestros efectivos de combate. Estos son soldados de infantería, Tanques de batalla, Blindados del tipo APC –Transporte de tropa–, y helicópteros. El programa estará estructurado de forma sencilla en cuatro modos de juego. Desde cada uno podremos acceder a cualquier parte del mundo para emprender un conflicto. La dificultad de los mismos estará condicionada por la zona en la que esté ubicado. Esto responderá al desequilibrio en cuanto a potencial armamentístico de las diferentes naciones del planeta. Las cuatro opciones de las que dispondremos serán: Ación Instantánea, en la que deberemos conseguir el mayor número de puntos destruyendo unidades enemigas contrareloj; Entrenamiento, donde descubriremos las particularidades tácticas de cada vehículo y aprenderemos a familiarizarnos con el particular interface de «Wargasm»; la opción Multijugador, en la cual medirnos frente a oponentes reales vía red o modem, y por último, y más interesante, la opción Web de la Guerra que es donde pueden explotarse al máximo las posibilidades de «Wargasm». Aquí es donde entablamos una campaña en la W.W.W.W. y disponiendo de un vasto arsenal que deberemos controlar hasta conseguir una fuerza de combate eficaz y coordinada.



Armas en experimentación

«Wargasm» no sólo situará en nuestra CPU el armamento más avanzado que hoy está a disposición de los ejércitos mejor equipados. Podremos encontrar también un repaso a los experimentos que en la actualidad son tan sólo diseños futuristas de dudosa utilidad práctica. Modelos que fluyen por los discos de sofisticadas computadoras, de alguna firma dedicada a la industria armamentística, rodeados de rumores. Con formas inadmisibles para la aeronáutica actual, serán capaces de realizar proezas más allá de los requerimientos de los generales más ambiciosos. Tanques con blindajes a base de materiales compuestos o bombarderos invisibles, como el Lockheed/Boeing 944B DarkStar, tomarán parte en las batallas de «Wargasm», poniendo en práctica todo su poderío letal que se les supone en un futuro.

Cada elemento que participa en los combates resultará fundamental para el desenlace de la batalla


Los efectos meteorológicos, como la lluvia, se aprecian con un realismo exacerbado.


Acribillado a balazos no es la única forma de morir en combate.


Todos los objetos del entorno tridimensional podrán deformarse o fragmentarse.





«Wargasm» es un firme candidato para convertirse en un éxito rotundo; un título realmente novedoso

INNOVAR DE LA FUSIÓN DE IDEAS

¿Cómo es posible representar tan amplia y perfectamente un campo de batalla de forma que pueda controlarse por un solo usuario, si en cada batalla disponemos de un gran número de unidades de todos los tipos? Es aquí donde «Wargasm» presenta una clara innovación con un interface sencillo de manejar pero complejo en sus funciones. Bastará con un click o con arrastrar manteniendo pulsada una tecla del ratón para dar cualquier orden o seleccionar la unidad que queremos controlar directamente. Para el control de los vehículos contaremos básicamente con las mismas teclas o con los mismos movimientos del joystick, resultando intuitivo de verdad.
La batalla se representa en un primer momento y siempre que lo creamos necesario a través de un mapa donde vienen representados todos los elementos que participan en el combate: objetivos, unidades enemigas, nuestras fuerzas, las amenazas y el terreno.
Desde este mapa podremos mandar a nuestros efectivos mediante órdenes, haciendo, entre otras funciones, que se muevan a un punto, ataquen, defiendan una posición o a otra unidad, así como solicitar apoyo aéreo, un reconocimiento u ordenar un ataque aéreo de gran magnitud que arrase la zona.
El campo de batalla representará los combates con gran dinamismo de tal forma que la situación táctica cambiará a cada momento y el jugador deberá pensar continuamente en cómo adaptarse a la nueva situación. Para lograr esto se está realizando un gran esfuerzo para potenciar la inteligencia artificial del enemigo controlado por la CPU, así como otros muchos factores que se dan en la vida real y que hacen que la victoria no sea sólo una cuestión de capacidad tecnológica. Poner en práctica la estrategia adecuada será fundamental, aumentando a medida que vayamos avanzando.

EL ENTORNO BÉLICO MÁS REALISTA

Sin embargo, este mapa vendrá a ser casi siempre una transición. Cuando realmente tomamos parte activa dentro de la acción es al saltar literalmente a uno de nuestros efectivos. Podremos ponernos a los mandos de un helicóptero, introducirnos en las entrañas de un carro de combate o vehículo de transporte de personal tipo APC e, incluso, tomar el papel de un soldado de infantería armado hasta los dientes, en un vasto y realista entorno tridimensional. Cada uno de estos efectivos está especialmente indicado para llevar a cabo un cometido particular. Por ejemplo, un tanque penetrará con mayor facilidad en territorio enemigo a través de barricadas, mientras que un infante será capaz de hacer trabajos más furtivos y precisos como colocar explosivos.
En este entorno las condiciones del terreno y meteorología condicionarán la batalla tal y como ocurre en la realidad. Los fenómenos atmosféricos se presentarán con un realismo fuera de lo común, poniendo en práctica multitud de efectos con un derroche de las técnicas más recientes en representación gráfica que pueden alcanzarse con un PC, aunque eso sí, advertimos que «Wargasm» será exclusivo para su utilización con tarjetas aceleradoras de gráficos 3D. Los modelos, como no podía ser de otra forma, estarán a la altura; podrán deformarse o fraccionarse en muchos pedazos cuando sean abatidos y en ellos podremos apreciar hasta el más fino detalle.
Todo el entorno presentará un aspecto gráfico y sonoro espléndido, gracias al motor 3D que se ha diseñado específicamente para el programa mostrando en pantalla una cantidad ingente de polígonos y efectos de sonido para lograr una sensación de inmersión sobresaliente. Éstas y otras muchas cualidades que os iremos desvelando, hacen presagiar que «Wargasm» es la promesa de un título soberbio.

S.T.M.

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

CUANDO LA FICCIÓN SUPERA LA REALIDAD

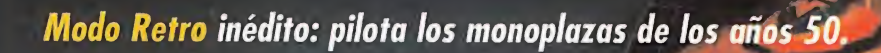




Ajustes precisos para vivir las carreras a fondo.

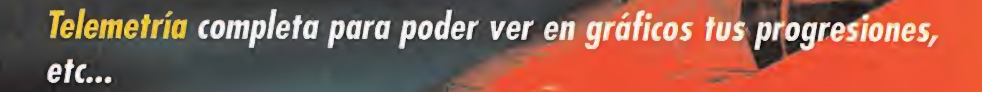
Editor muy completo: coches, circuitos, escuderías, pilotos... ¡todo es personalizable!

Opción Multijugador hasta 8 jugadores, con opción de jugar a través del "Game Service" por internet.



Modo Retro inédito: pilota los monoplazas de los años 50.



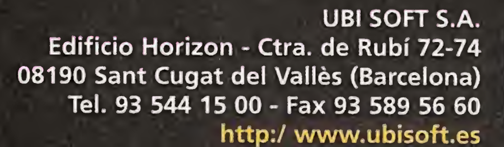


Telemetría completa para poder ver en gráficos tus progresiones, etc...

¡Comportamiento **ultrarrealista** de los competidores!





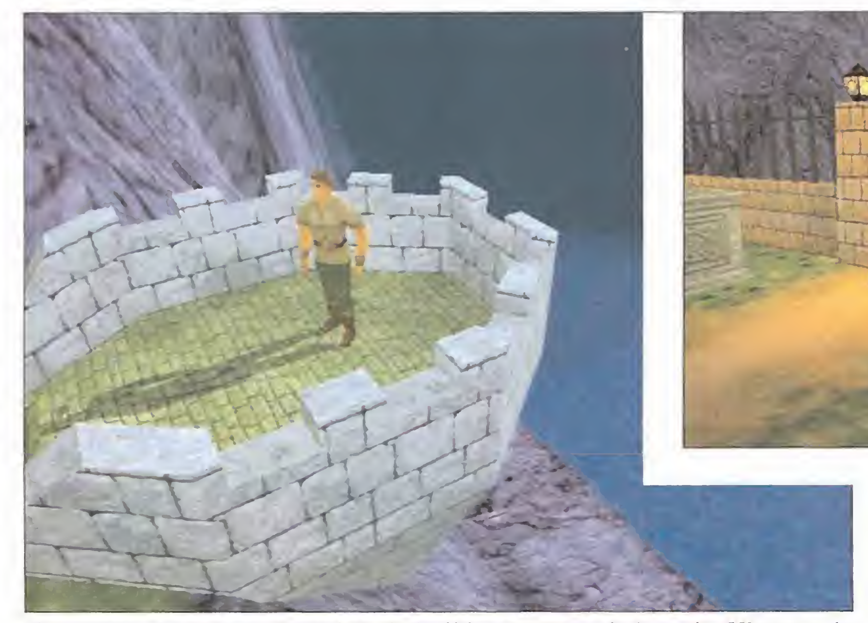






King's Quest
Mask of Eternity
Cambiar es **bueno**

Roberta Williams abrió la Caja de Pandora y se desataron tempestades en el mundo de la aventura. El paso de la escuela más clásica en el mundo de la aventura gráfica, a los entornos 3D suscitó no poca controversia y opiniones encontradas por partes de las más puristas. Pero ahora, Micromanía ha podido contemplar la primera versión beta disponible, y el cambio merece la pena, sin lugar a dudas.



Connor es el nuevo protagonista de la última entrega de la serie. Mientras, la familia real de Daventry ha quedado afectada por una maldición, al igual que el resto de los habitantes del reino, convertidos en estatuas de piedra.

SIERRA STUDIOS
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA

ECTS 1.997. Londres. "El futuro está en los entornos 3D. La aventura clásica no creo que vuelva, como tal". Roberta Williams dixit.

Bien, ha pasado más de un año desde la presentación oficial de «Mask of Eternity», la primera beta ha llegado a nuestras manos y, tras examinarla detenidamente, escudriñar la aventura, y reflexionar sobre las palabras de Mrs. Williams... No tenemos demasiado claro si lo que ella dijo es irreversible pero, si no, se le acerca mucho.

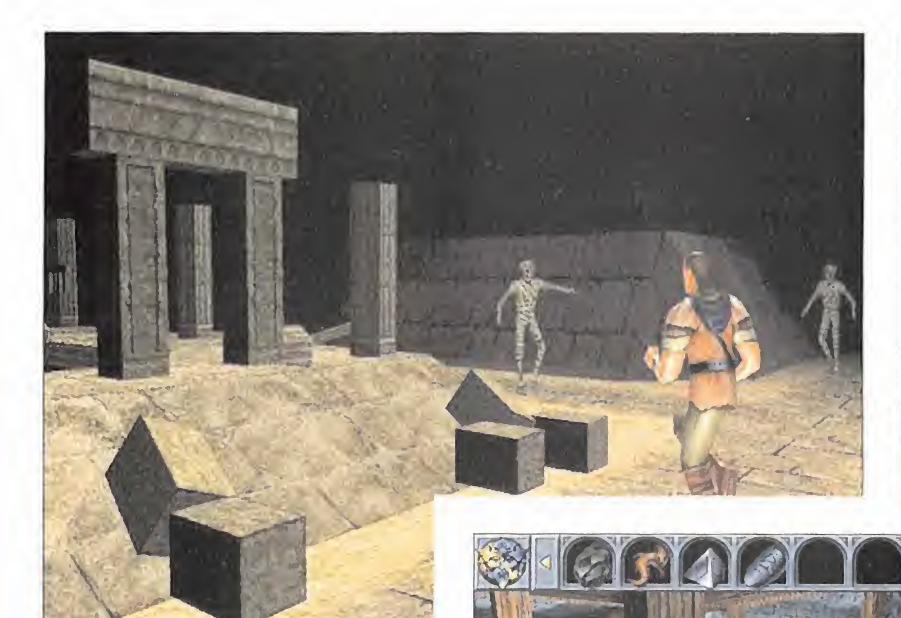
«King's Quest. Mask of Eternity» será la octava entrega de la serie protagonizada por la familia real de Daventry, mundo imaginario a veces idílico y a veces atacado por la más negra de las maldiciones, ambientado en una atmósfera medieval y... pero bueno, ¿quién no conoce «King's Quest».

Pues bien, ya podéis olvidar todo lo que supierais de Daventry, de Graham, de Valenice y de «King's Quest», porque la promesa de Roberta Williams y de Sierra Studios ha sido llevada hasta sus últimas consecuencias, con una renovación total en lo técnico y conceptual, aunque, como no podía ser de otra manera, dada la experiencia y el talento que se acumula por toneladas en la compañía norteamericana, «Mask of Eternity» será una aventura tan fascinante como la mejor que hayáis jugado nunca o podáis imaginar.

TIEMPOS DIFÍCILES

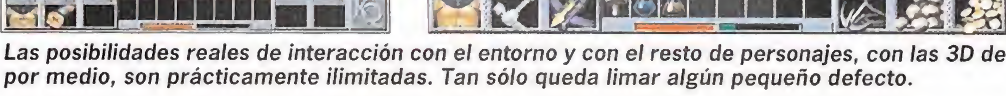
Son momentos de gran incertidumbre para Daventry. La Máscara de Eternidad, el símbolo que protege el mundo de la luz y separa las sombras del mal del mundo habitado por los humanos, ha sido profanada en su Santuario y fragmentada en cinco piezas, que se han repartido por todo el mundo, incluyendo varias dimensiones fantasmagóricas y paralelas. El orden espiritual y físico se ha trastocado, y las almas del más allá, los demonios, el caos y las fuerzas oscuras han sido liberados. La última esperanza de futuro descansa sobre las espaldas de un joven granjero, Connor, tocado por el destino –o escogido por éste–. En el momento en que los cinco pedazos de la máscara salieron volando tras su destrucción, uno de ellos fue a parar a los pies del joven que, curioso, recogió tan extraño presente venido del cielo. Esa fue su salvación, o su maldición, pues acto seguido todos y cada uno de los habitantes de Daventry, incluyendo a Graham y su familia,



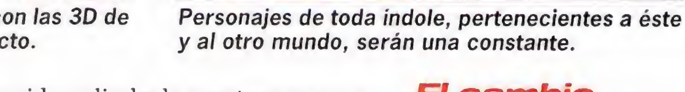








Las posibilidades reales de interacción con el entorno y con el resto de personajes, con las 3D de por medio, son prácticamente ilimitadas. Tan sólo queda limar algún pequeño defecto.



Personajes de toda índole, pertenecientes a éste y al otro mundo, serán una constante.

han sido convertidos en piedra quedando a disposición de los oscuros designios de... bueno, eso habrá que descubrirlo en su momento.

Así, del modo más inesperado, nacen los héroes. Así, nacen las aventuras como «Mask of Eternity».

El concepto original que ha dado forma a siete espléndidas aventuras gráficas de la serie «King's Quest» –bueno, la anterior les salió un poco "tonta"– ha sido impulsado hasta el siguiente paso natural, según unos, y hacia una abominación apta sólo para rasgarse las vestiduras, según los más puristas. Sin embargo, y aparte de cualquier suspicacia y diatriba acelerada sobre si es mejor esto o lo otro, lo primero que hay que dejar claro es que «Mask of Eternity» será una aventura. Una gran AVENTURA. Con mayúsculas, y con todas las de la ley y, si nos apuráis, por lo que hemos podido ver casi una de las mejores de toda la serie, sino la más completa, realista, interactiva y espectacular. Y eso, que aún quedan cosas por depurar...

MÁS ALLÁ DEL CLÁSICO

El concepto clásico de aventura gráfica –aventura 2D–, bien por modas, por necesidad, demanda o imperativo legal parece querer ser superado por casi todas las compañías. Esto no quita que se sigan haciendo, y excelentes, aventuras gráficas 2D repletas de calidad –«The Curse of Monkey Island», «Hollywood Monsters», «Sanitarium»...–, pero la tendencia actual es ir un poco más allá, no ya por tecnología, sino por estructura y conjunto. Los primeros avisos de esta nueva tendencia nos llegaron con el originalísimo pero fallido «Full Throttle» de LucasArts, con la inclusión de ciertas secuencias puramente arcade, y mucho más claramente con la llegada de «Grim Fandango», donde el cambio ha sido radical y la aventura ya no se gobierna con iconos y el ratón, sino en casi su totalidad con el teclado, a imagen y semejanza de cualquier título de acción.

«Mask of Eternity» incide, en esa estructura de interfaz, dejando casi toda la acción gobernada por pulsaciones de teclas, aunque aspectos como inventario y examen del entorno siguen haciendo del ratón su aliado más poderoso.

Pero lo mejor, lo más importante y excitante de «Mask of Eternity» es que, una vez jugado en su aún primitiva versión beta, deja bien a las claras que aunando acción y ciertos toques de rol, el argumento, la historia, su desarrollo, la exploración los enigmas y el resto del guión nos están ofreciendo la aventura más clásica que podamos imaginar, pero más espectacular que hemos visto en mucho tiempo. La ambientación se está cuidando ►

El cambio sufrido por el diseño no sólo no afecta a la jugabilidad, sino que la realza hasta límites impensables



Muchas de las perspectivas de cámara en el juego se ajustarán automáticamente según la acción que llevemos a cabo.

A poco que se depuren algunos pequeños defectos, éste puede ser el juego más impresionante de la serie



sobremanera para que los aficionados a «King's Quest» no alberguen duda alguna de que, aún con otro aspecto "diferente", esto es Daventry y esto es «King's Quest». El cambio en el protagonismo de la aventura, típicamente asumido por un miembro de la familia real de Daventry, no es sino la guinda del pastel, pues todo lo que rodea a las acciones de Connor está pensado para exprimir el concepto "aventura" al máximo, sin importancia de quién es el personaje principal.

LA TECNOLOGÍA ES IMPORTANTE

«Mask of Eternity» se perfila como una de las aventuras más importantes de los próximos meses, por muchas razones. Pero si el cambio al entorno 3D define –para algunos, como la verdadera maldición del juego– todo lo que se comente sobre el juego, hablemos, ciertamente, de lo que será este aspecto en su esencia.

En cuanto a gobierno de la acción, lo que Sierra Studios está realizando con «Mask of Eternity» no difiere en demasía de lo que podemos encontrarnos en un juego de acción, tirando hacia el shoot'em up. Gestión del movimiento con cursores, teclas especiales para saltar, correr, etc. Aunque bueno, quizá no sea tan parecido.

Roberta Williams comentó, en su momento que, a diferencia de en otros títulos 3D –de Sierra, o de otros–, en «Mask of Eternity» se estaba usando un engine aplicado en juegos de la compañía muy diferentes. Más concretamente, en simuladores. La importancia de este dato se ve, con una claridad meridiana, en la gestión de cámaras del juego. En cualquier instante, es posible efectuar giros con total libertad sobre la posición de Connor en la pantalla, obteniendo casi cualquier vista deseable con la combinación del botón derecho del ratón, y las teclas de cursor. Así, podemos subir y bajar la cámara, girar en torno a Connor, colocar una visión lateral del personaje al tiempo que anda, corre, salta o pelea y, fundamental en una aventura, se ha incluido una opción de zoom que permite explorar cada pequeñísimo rincón del entorno que nos apetezca. Es prácticamente imposible perder algo de vista.

La contra de esta fabulosa libertad de acción, y de interacción, es que el engine aún ha de ser depurado y optimizado al juego. Como en todos los títulos 3D, y a pesar de que la cosa mejora bastante infinitamente respecto a juegos como «Tomb Raider», por poner un ejemplo, la versión probada aún peca de ligeros defectos en la generación gráfica –hay que acercarse demasiado a ciertos rincones para obtener una visión amplia del horizonte, y la cámara, en algunas ocasiones, se sale de "cuadro" o de muro, dificultando un poco la visión, aunque en Sierra han optado por un inteligente sistema que mueve automáticamente la cámara, en cuanto topa con un obstáculo, hacia una posición más elevada–.

La duda más importante que aún se mantiene respecto a la conveniencia definitiva del entorno 3D, es la velocidad de la acción. El engine, pese a su potencia, aún adolece de la velocidad adecuada para mover texturas, sombras, personajes en movimiento, animaciones de escenario, etc., en los momentos de acción más trepidante. En algunas secuencias de lucha, el juego sufre el riesgo de ralentizarse en demasía, con el peligro que eso supone para el éxito de una acción.

Pero teniendo en cuenta todos los pros y los contras de lo que será «Mask of Eternity», la verdad es que en Sierra han tenido bien claro que estaban haciendo una aventura y, pese a la importancia de la tecnología, se ha sabido que el argumento, el planteamiento de enigmas atractivos, y una ambientación realmente fabulosa es lo prioritario. Y ahí, Sierra no va a fallar. Creednos si os decimos que «Mask of Eternity» va a ser el mejor juego de toda la serie, porque si se solucionan los pequeños defectos que aún no se han depurado, este juego está llamado a ser algo verdaderamente grande.

F.D.L.



La magnífica ambientación en escenarios, y en la historia en general, es algo en lo que Sierra ha puesto un cuidado especial.


ENTRE EN EL MUNDO DE EXPEDIENTE X
THE X FILES™
EXPEDIENTE X
EL JUEGO
ENTRE EN UN MUNDO DONDE CADA SOMBRA ESCONDE UN PELIGRO. Y DONDE CADA CASO ESTÁ ENVUELTO EN EL MÁS ABSOLUTO DE LOS SECRETOS. ASUMA EL PAPEL DEL AGENTE CRAIG WILLMORE Y ACOMPAÑE A MULDER Y SCULLY EN SU EXPLORACIÓN POR LOS DIFERENTES CAMINOS DE LA TRAMA, CON EL OBJETIVO DE RESOLVER UN COMPLEJO MISTERIO.
Y TODO MIENTRAS EL FBI LE PISA LOS TALONES.
PERO RECUERDE, LA VERDAD YA NO ESTÁ AHÍ AFUERA - ESTÁ AQUÍ.
PARA PC CD-ROM/MAC CD-ROM
FOX INTERACTIVE™
Distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1. Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
"THE X-FILES" TM & ©1998 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. "TWENTIETH CENTURY FOX", "FOX", "THE X-FILES" Y SUS LOGOTIPOS ASOCIADOS SON PROPIEDAD DE TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. MAC ES UNA MARCA REGISTRADA DE APPLE COMPUTER, INC. WWW.FOXINTERACTIVE.COM.

Anno 1602
Todo un **descubrimiento**

Aunque por las pantallas pudiese parecerlo, no estamos ante un juego de Microprose o de SSI, sino de una compañía alemana llamada Sunflowers, que tras un éxito arrollador en su país, ha conseguido la distribución mundial de su juego. A primera vista, «Anno 1602» es una de esas joyas que surgen de vez en cuando provenientes de compañías desconocidas que reflejan tan buen hacer como las consagradas.







SUNFLOWERS/INFOGRAMES
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

El programa «Anno 1602» será, ante todo, el juego de estrategia que agradará a los estrategas, pues por su ambientación y sistema de juego recuerda a muchos otros juegos ya clásicos en el género. Pero también atraerá a los que no lo son, pues sus elementos adictivos, simpleza y jugabilidad así lo vaticinan. Por nuestras cabezas pasan «Pirates», «Colonization», «Conquest of the New World», «Age of Empires» o «Civilization 2». Sus cualidades a priori son tan buenas que le harán merecedor de un sitio junto a las grandes obras maestras. Además, como su desarrollo será en tiempo real, y su realización en un entorno 3D, tiene la popularidad casi garantizada. Pero no nos llamemos a engaño y echemos las campanas al vuelo tan pronto, ya que otros juegos que en apariencia similar han resultado ser auténticos fiascos.

CÓMO LLEGAR A SER DIFERENTE

«Anno 1602» no es diferente a lo que ya conocemos. Es un juego de construcción de imperios en tiempo real con una perspectiva isométrica 3D. Estructurado en misiones, sus bases serán la conquista de territorios y la creación de ciudades en ellos, la gestión de recursos (23 en total) y el comercio, y el establecimiento de ejércitos y flotas de barcos para la defensa y el ataque. No suena tan diferente a otros juegos como «Age of Empires» o incluso «Colonization», puesto que la evolución histórica no será tan extensa y rápida como en «Civilization». Serán cuatro naciones



La simplicidad del interfaz será pasmosa, como lo demuestra la forma de poder realizar acuerdos comerciales con las naciones vecinas.



Los combates navales llegarán a ser muy frecuentes en «Anno 1602», en la más pura tradición de «Pirates», un programa de estrategia naval.





las que habrá en conflicto, y la forma de conseguir la victoria no tendrá por que ser necesariamente militar.

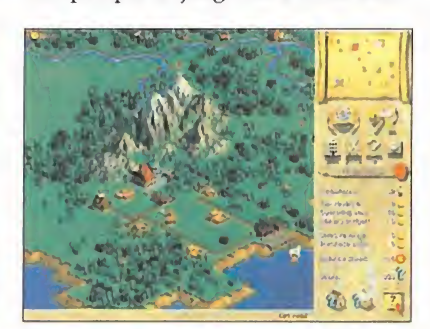
El mundo de «Anno 1602» estará dividido en islas que colonizar a partir de un barco de colonos –¿dónde hemos oído esto antes?– que tomarán posesión de una, estableciéndose allí, construyendo edificios, prosperando mediante la especialización de tareas –¿a qué suena esto?–: agricultores, leñadores, cazadores, etc. –hasta 30 gremios diferentes–, y defendiéndola con uñas y dientes. Luego llegará el comercio, también la diplomacia, y la lucha para conquistar otras islas. Actuaremos en la mayoría de los casos movidos por las necesidades de nuestros ciudadanos, sobre los que no sólo tendremos derechos, sino también obligaciones.

El aspecto bélico no estará descuidado en «Anno 1602», y el desarrollo de los combates navales y en tierra firme seguirá el estándar de los juegos de estrategia en tiempo real. Habrá unidades terrestres –a caballo y a pié, armadas con mosquetes y espadas– y marítimas –armadas con cañones–, por lo que los desembarcos estarán a la orden del día. Aunque, si no queremos luchar, la diplomacia siempre será una opción válida, que dará lugar a acuerdos comerciales y de paz, aunque con los piratas campando por sus respetos, siempre será necesaria una flota.

Los recursos que manejaremos en el juego serán muy variados, lo que dará lugar, también, a un número elevado de profesiones.

EL AÑO DE SUNFLOWERS

¿Cómo puede un juego tan poco fuera de lo normal levantar tanta expectación? Primero, están los antecedentes de Alemania: más de 340.000 copias vendidas en pocos meses, lo cual es mucho para cualquier juego. Y luego están las partidas que hemos podido jugar con la beta en castellano; porque el juego va a estar enteramente en nuestro idioma, ya que las pantallas corresponden a la versión inglesa. Un importante punto más a su favor.



Todos los componentes incluidos en el interfaz de «Anno 1602» están siendo cuidados al máximo para facilitar la labor estratégica.

El interfaz será enormemente eficiente, tan simple como nos podamos imaginar, para facilitar el manejo. Se apoyará en unos gráficos muy agradables, sobre los que se podrá hacer zoom y apreciar un buen nivel de detalle, con animaciones de las unidades y del entorno, efectos visuales, etc. El resultado será una ambientación propia del siglo XVII. Las resoluciones serán graduables hasta 1.024x768, y el mapa se podrá girar 90 grados en cualquier sentido para ver la acción desde diferentes puntos. Incorporará un modo multijugador, que permitirá el juego de hasta cuatro personas simultáneamente.

Hasta aquí todo son elucubraciones, que hasta que el juego no se prueba no toman cuerpo. Aunque todavía es pronto para pronunciarse, las primeras partidas sobre la beta desencadenan una adicción muy prometedora, sobre una jugabilidad notable que esperemos aumente en la versión definitiva. En resumen, un juego al que tendremos que esperar a jugar para creernos que es realmente tan diferente como lo pintan. Con lo que aquí hemos contado os puede parecer similar a lo ya existente, pero al jugar tendrá que notarse la diferencia.

C.S.G.

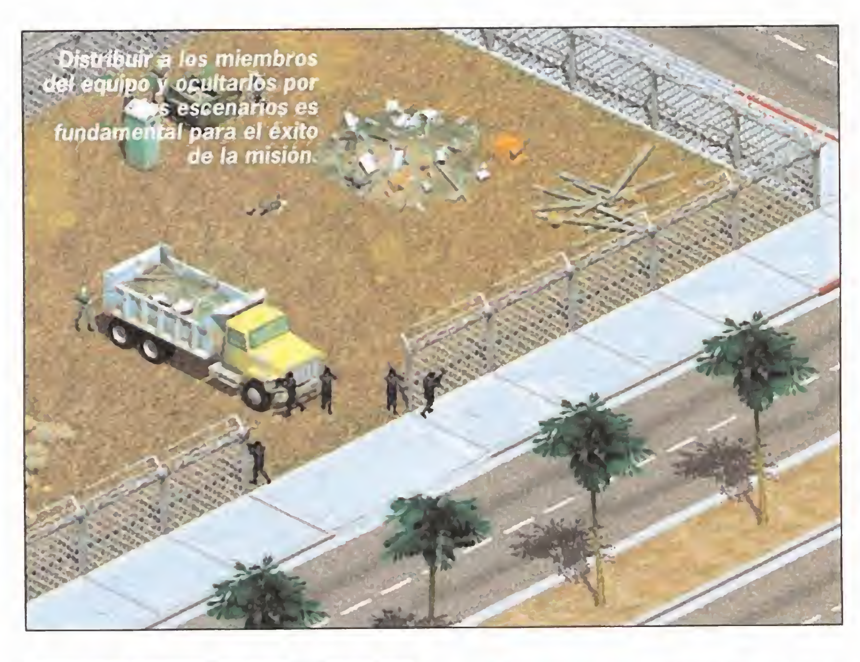




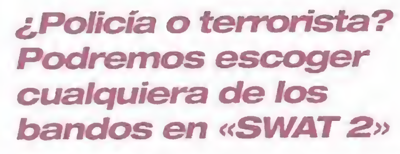
El desarrollo del juego es en tiempo real, aunque con muchos elementos propios de la estrategia por turnos clásica

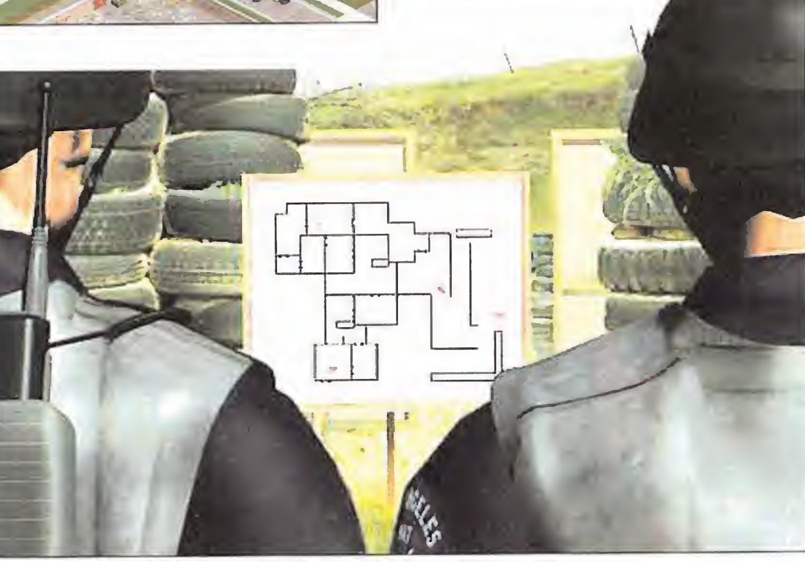
Swat 2
Policías y ladrones

«SWAT 2» es el último capítulo de una exitosa serie conocida como «Police Quest». Desde el primer título, ha habido muchos cambios en la serie. Los primeros eran aventuras gráficas al más puro estilo clásico; después se optó por dar un toque más de acción y nació «SWAT». Ahora, con «SWAT 2» -quinta parte de «Police Quest»- la saga vuelve a virar para convertir a este título en un juego en la más pura línea de la estrategia. Y el próximo, ¿será un simulador de vuelo donde manejaremos un helicóptero policial?


Distribuir a los miembros del equipo y ocultarlos por los escenarios es fundamental para el éxito de la misión.




¿Policía o terrorista? Podremos escoger cualquiera de los bandos en «SWAT 2»



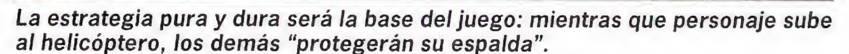
SIERRA FX
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Atentados, secuestros, actos de vandalismo... en esos terrenos es donde «SWAT 2» se desenvolverá con soltura. Lejos de las confrontaciones entre tropas de diferentes planetas venidos desde un espacio sideral a millones de años luz, este título abordará un campo mucho más real, lo que no quiere decir que el juego esté tratado con realismo. Suponemos que nadie será un experto conocedor de las artes militares y estratégicas, pero por lo poco que podemos ver por los medios de comunicación, las cosas no resultan ni tan fáciles, ni tan espectaculares, ni tan aparentes como este título pretende demostrar. ¿Bueno o malo? Pues ni una cosa ni la otra. Simplemente, recordemos que estamos ante un juego y que para los detractores de los videojuegos, la vida real nunca es así.

DISTINTOS PUNTOS DE VISTA

Si por algo se caracterizan los juegos de estrategia es porque siempre hay dos bandos, pero en la mayoría de las ocasiones resulta difícil manifestar las preferencias por los de uno u otro lado. «SWAT 2» lo pondrá fácil. Simplemente habrá buenos y malos. Policías y terroristas. No hay que confundir la moral con la diversión. Es decir, adoptar el papel de los "polis" no es siempre lo mejor –tranquilos, hablamos de un juego de ordenador–, o al menos, lo más divertido. Cumplir con misiones relativas a secuestros, actos vandálicos o rescates millonarios resulta a veces excitante a la par que novedoso.





La estrategia pura y dura será la base del juego: mientras que personaje sube al helicóptero, los demás "protegerán su espalda".





«SWAT 2», a diferencia de los anteriores títulos de la saga, hará mucho más hincapié en el tema de la estrategia; las dosis y de acción y aventura serán mínimas

Aludiendo directamente a «SWAT 2» lo primero que deberemos elegir en su menú inicial es la posibilidad de participar en un juego en Red o en solitario para después decantarnos por ser uno de los buenos o de los malos. Bajo esta premisa el juego resultará radicalmente diferente. Está claro que seguimos hablando de un juego de estrategia, pero tanto las misiones como los escenarios en los que se desarrollarán las mismas son distintas vistas desde la óptica de uno u otro. Ni mejor, ni peor.

CLAVES DE LA ESTRATEGIA

La mayoría de los juegos de estrategia tienen dos valores que los definen como un buen juego o uno más del montón. Hablamos de la Inteligencia Artificial y del Interfaz. Aludiendo a este último, la palabra "complejo" lo define con corrección. El problema, o la virtud –dependiendo de la pericia del jugador dentro de este campo de los videojuegos– radica en que son muy numerosas las acciones que se pueden desarrollar y de ahí la complejidad del menú que aparece. Afortunadamente, los miembros del equipo en «SWAT 2» son capaces de ofrecernos pistas sobre los pasos a seguir, lo que resultará especialmente útil en las primeras misiones cuando aún no tenemos muy claro los objetivos. En cuanto a la IA no podemos decir que será muy alta o muy baja, pero sí que podemos afirmar que estará bien pensada. Es decir, que lo importante no es cumplir las misiones sin orden ni concierto. No. Es fundamental trazar un plan antes de acometer la misión. Saber esconderse, distribuir a los miembros del equipo, utilizar todos los medios a nuestro alcance, tener capacidad de negociación, de liderazgo y este tipo de cosas son esenciales.

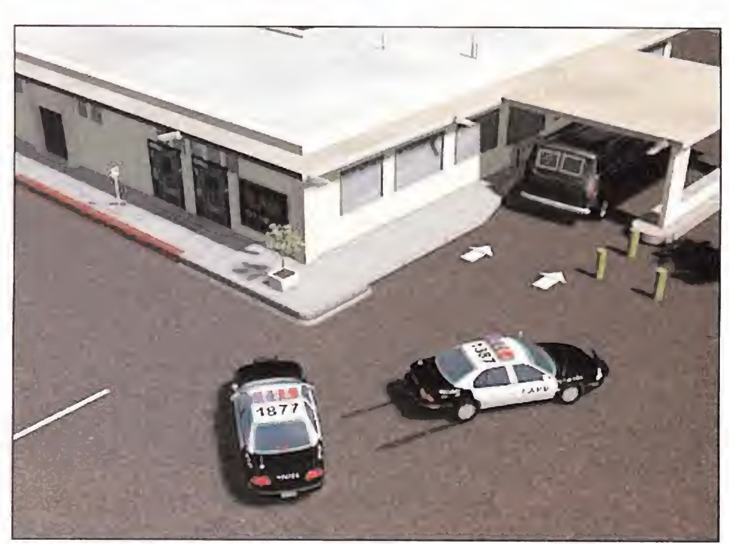
Del mismo modo, y enfocados desde el punto de vista de los malos, tener una mente fría y calculadora y sobre todo muy malas ideas facilita la misión. Es curioso comprobar cómo, tras disparar a un enemigo, se nos exige cierta atención médica para el herido, con lo que «SWAT 2» además de todo lo dicho hasta ahora, será un juego también humanitario. Y para los preocupados por la dificultad, ser agente del orden es mucho más difícil que ser de una organización criminal. A los buenos se les exige mucho más. Bueno, por algo el juego lleva su nombre.

UN POTENTE EDITOR

Uno de los puntos fuertes de este simulador de policía, como curiosamente vendrá definido en el embalaje del título, es la posibilidad de crear y definir nuestras propias misiones. Escenarios, armas, coches policiales... todo podrá ser modificado y ajustado a nuestra habilidad.

A juzgar por la infinidad de sitios que hemos visto por Internet hablando sobre este juego y sugiriendo partidas multijugador, este editor se convertirá en una opción imprescindible cuando los jugadores más avispados se conozcan de memoria las armas y recovecos de cada escenario.

S.T.L.



Las escenas introductorias a cada misión ofrecerán una pequeña ayuda para conseguir los objetivos, además de utilizar unos buenos gráficos llenos de detalles.



Myth II. Soulblighter

Mejorar

Afrontar una segunda parte no es tarea fácil, si se quiere satisfacer plenamente al usuario. Al menos, eso se desprende de las intenciones de Bungie Software, los creadores de «Myth» que, con la continuación de este juego, quieren alejarse del famoso tópico. Micromanía acudió a las oficinas del equipo, en Chicago, para descubrir lo que de verdad se oculta tras el desarrollo de «Myth II. Soulblighter».





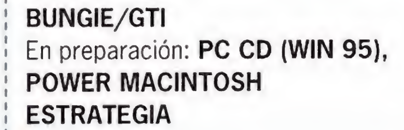
La alineación de nuestras unidades en diferentes formaciones prefijadas, es una de las innovaciones más relevantes de «Soulblighter», cuyo objetivo es proporcionar unmayor control sobre la acción.





Los escenarios han sido diseñados buscando mayor espectacularidad que en la primera parte.

BUNGIE/GTI
En preparación: **PC CD (WIN 95), POWER MACINTOSH**
ESTRATEGIA



Los Cubs, los Bulls y todas las oportunidades de diversión que Chicago y el Lago Michigan ofrecen no han sido una tentación suficiente como para apartar a los componentes de Bungie de la tarea de superar un desafío realmente importante. «Myth» fue aclamado en Estados Unidos por público y crítica especializada como el mejor título de estrategia en tiempo real aparecido el pasado año. Así que los chicos de la compañía que, nada más acabar con el desarrollo de «Myth», se pusieron manos a la obra en el diseño de su continuación, se han encontrado, sin comerlo ni beberlo, con una exigencia especialmente dura: superar aquello que para muchos no podía superarse.

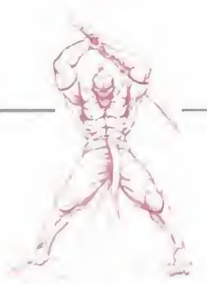
NOVEDAD NO ES IGUAL A DIFERENCIA

Aunque «Myth II» es de ese estilo de juegos que no precisan de un conocimiento profundo del título original, la estrategia seguida por Bungie en el desarrollo del proyecto ha sido coger lo mejor –si está bien, ¿por qué alterarlo?– de «Myth», y depurarlo, impulsarlo, y corregir –¿mejorar?– aquello que era susceptible de serlo. Por tanto, se puede hablar de un juego nuevo, en tanto en cuanto que «Soulblighter» es apto para todo tipo de usuarios, conocedores o no de «Myth». No se puede decir, tampoco, que se esté variando la dinámica de la acción. Los parámetros a controlar han aumentado, pero la estrategia básica es idéntica, aunque en esta ocasión la acción se ha pretendido poner en un segundo plano, dando más importancia a la táctica a seguir.

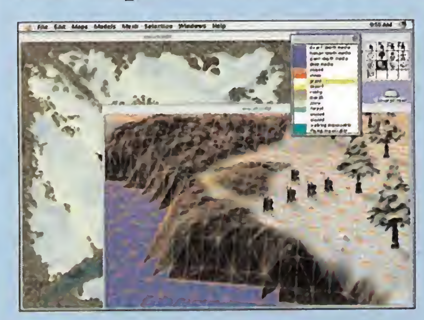
En cualquier caso, «Soulblighter» responde a un arquetipo de juego en

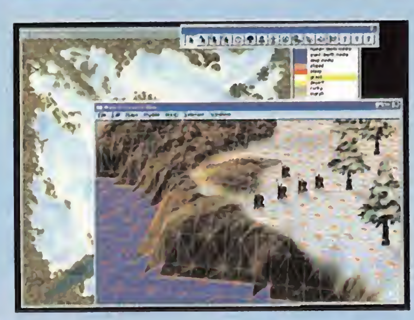






La oportunidad de crear





La inspiración se encuentra en el sitio más inesperado y en el momento más desconcertante... Así parece que a alguien en Bungie le asaltó la feliz idea de nombrar a las herramientas de diseño que el juego incluirá –editor de mapas y de características de los personajes– con el título de una película, o al menos parte del mismo («Fear and Loathing in Las Vegas»).
"Fear" es el editor de características, y no se refiere únicamente a cuatro parámetros del personaje en referencia a resistencia, fuerza, etc., sino de modificar de la forma más realista posible determinados comportamientos y reacciones según la situación en concreto.
"Loathing", por otro lado, es un editor de mapas en el estilo más clásico, aunque dotado de una facilidad de manejo y una potencia nada desdeñables. Aprender a usarlos –lo que no es muy complejo, en la práctica– puede deparar tanta o más diversión que el juego, lo que da una idea de su potencial

tiempo real. La acción puede ser más o menos pausada, pero nunca se detiene, lo que obliga al usuario a hacer gala de toda su destreza, exigiendo del mismo un conocimiento más que mínimo de las posibilidades que brinda el juego, so pena de acabar eliminados en poco más de un par de minutos, tras una triste actuación.
Aquí no hay novedad real. «Myth» era un juego atractivo, pero difícil para el usuario menos avezado, y aunque una prioridad en «Soulblighter» ha sido el ofrecer un interface más intuitivo, un control más preciso y una jugabilidad mayor, la dificultad no he mermado, aunque lo parezca.

MEJORAS TÉCNICAS Y DE JUGABILIDAD

La técnica se ha puesto en Bungie al servicio de la jugabilidad. O eso es lo que afirman en la compañía. Mejores animaciones, mayor soporte de tarjetas 3D –sin olvidar que la versión software es excelente, pese a requerir un equipo potente de verdad–, mayor interacción –posibilidad de "disfrutar" matando pequeños animalitos, por ejemplo–, mayor cantidad de hechizos –y un mayor peso en la acción–, y un nuevo estilo al diseñar escenarios –más abruptos y de gran espectacularidad gráfica– han sido algunas de las claves que han intervenido en el desarrollo de «Soulblighter».
Y no podemos olvidar la mejora espectacular de la red. El soporte exclusivo de Bungie –Bungie Net– llega a su versión 2.0, con una previsión de servidores internacionales para el juego por Internet, más modalidades de juego y opciones a escoger –clasificación por experiencia...– que harán más atractiva la participación.
Sí, se trata, en definitiva de mejorar, no de revolucionar. Una estrategia que, como todo, tiene sus detractores y sus seguidores. En cualquier caso, «Soulblighter» parece que va a ser un título de calidad. Y eso no es poco.

F.D.L.







Buscar secuencias más "cinematográficas" en el desarrollo de la acción ha sido una de las metas de Bungie en este nuevo proyecto. Una mayor originalidad en los escenarios ha sido prioritario.



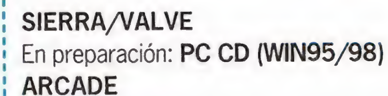
El nuevo proyecto de Bungie incide y mejora en todo lo bueno que ofrecía «Myth». La evolución es muy notable

Half-Life
Aspirante a la corona

«Half-Life» se presenta como uno de los más serios candidatos a convertirse en el programa que ocupe el trono de los Arcades 3D. «Quake II» o «Unreal» pueden empezar a preocuparse, ya que Sierra da una vuelta de tuerca más a la ya apretada lista dentro de este género.



Los personajes de «Half-Life» contarán con numerosos polígonos íntegramente animados



SIERRA/VALVE
En preparación: **PC CD (WIN95/98)**
ARCADE

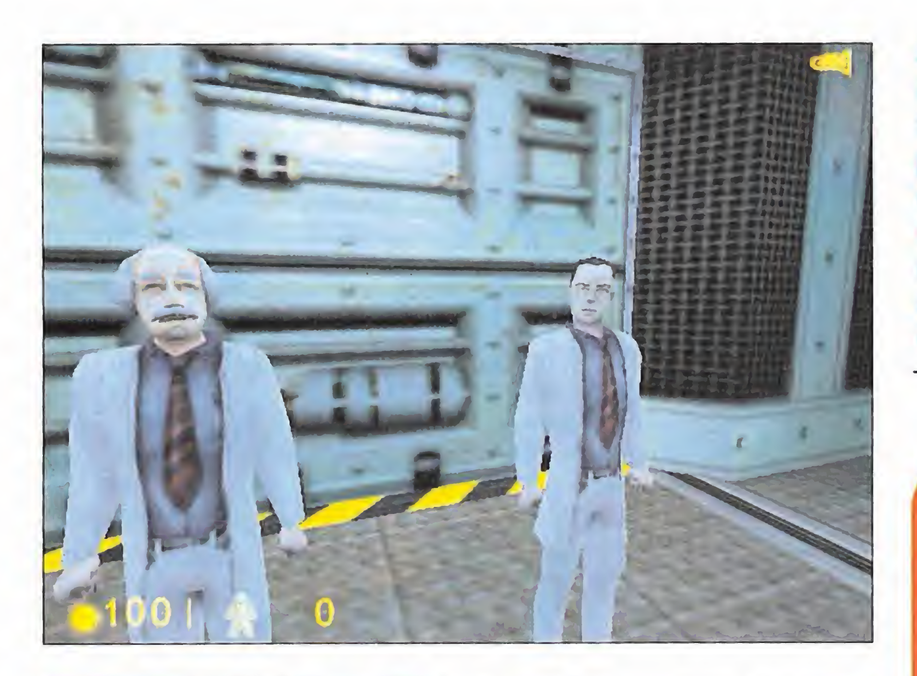


«Half-Life» también poseerá un nivel de acción y violencia realmente alto. Nuestros enemigos nos perseguirán con insistencia hasta dar con nosotros.

Los programadores de Valve Studios, en colaboración con Sierra On-Line, están desarrollando un programa que dejará en evidencia a muchos de sus competidores. Un trabajo que se perfila colosal y que puede convertirse en la alternativa a los arcades en 3D, cuya principal tarea se limita a explorar niveles y disparar a todo aquello que se mueve. En este programa la interacción será total, y esto se traduce en que prácticamente la totalidad

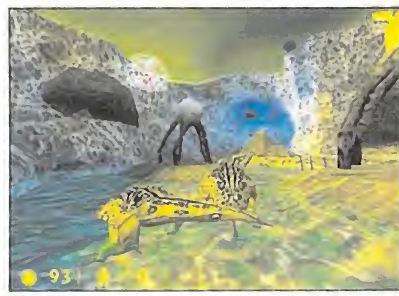








Hasta tal punto llegará la solidez de los modelos, que podremos ver cómo uno de nuestros científicos realiza un masaje cardiaco a un empleado de seguridad para salvarle.



Al abrir una puerta a otra dimensión se ha provocado la incursión de unas criaturas de las que no sabemos lo peligrosas o fieras que pueden llegar a ser, a tenor de su aspecto.

de los personajes, máquinas y objetos tendrán un comportamiento dinámico, lejos de ser simples adornos, contando además con una historia atrayente y sólida perfectamente ambientada en un entorno contemporáneo, pero lleno de ciencia ficción.

LOS RIESGOS DE LA CIENCIA

La base argumental de «Half-Life» es tan digna como la de cualquier éxito del cine de acción. Adoptando el papel de un intrépido científico, al comienzo de la historia tendremos que afrontar un terrible acontecimiento resultado de un experimento fallido. Nos encontraremos en el Oeste de Estados Unidos dentro de una base de misiles acondicionada para realizar un ambicioso proyecto en el que gobierno ha puesto un gran interés, desplegando efectivos militares para proteger tal experimento, calificado de alto secreto. Cuando la hora de poner en práctica este experimento llegue, y como si de un film de Ridley Scott se tratase, el programa nos presentará una intro en tiempo real en la que realizaremos un sugestivo viaje



Sierra va a lanzar un título que pondrá las cosas muy difíciles dentro de los shoot'em ups 3D

Modelos inteligentes.

El interactivo entorno de «Half-Life» nos permitirá realizar una multitud de funciones con los modelos y niveles que lo completan. Desde sacar una bebida en una máquina de refrescos, hasta ponernos frente al teclado de una potente computadora o accionar máquinas dentro del complejo científico. Casi todos los objetos que componen el mundo pueden sufrir deformaciones, romperse o derrumbarse a causa de una explosión o de nuestros disparos. Los minuciosos modelos humanos sienten, gesticulan e incluso sangran por la parte en la que han sido dañados. Ya, desde nuestro viaje por la base al comienzo de la aventura, al ver la actividad que se palpa en ella, nos daremos cuenta de la importancia que se le está dando en representar un entorno lo más realista posible.

por el interior de la base hasta llegar al laboratorio a bordo de un monorraíl. Nuestro equipo de científicos ha desarrollado una puerta interdimensional a través de la cual se supone podremos acceder a un universo alternativo. Pero una avería en el sistema originará un fallo con desastrosas consecuencias. Tras una tremenda tormenta de explosiones, nos daremos cuenta que al abrirse un pasadizo hacia otro universo, unas extrañas criaturas han penetrado en nuestro mundo invadiendo la base.

Desde este momento nos veremos embarcados en un incidente en el que, a parte de la difícil labor de poner bajo control esas peligrosas criaturas, deberemos afrontar un sinfín de contrariedades. Por un lado, la C.I.A., al tanto de nuestro experimento, no tardará en enviar un grupo de comandos de exterminio dispuestos a arrasar la base y a los que allí se encuentren con el fin de echar tierra sobre el desastre. Por otro, debemos trabajar contra-reloj, ya que el gobierno no tardará en hacer estallar las cabezas nucleares allí alojadas para ocultar lo ocurrido, aunque pueda desatarse una explosión en cadena que arrase la costa Oeste de los Estados Unidos.

VIRTUAL DE VERDAD

Al llegar a este punto ya nos habremos dado cuenta del nivel en el que «Half-Life» se situará. Al recorrer la base durante la fase de introducción integrada dentro del entorno –sin recurrir a secuencias de vídeo–, aparte de inducirnos a sentir una sensación de suspense, observaremos hasta qué punto se está trabajado el entorno tridimensional. Científicos trabajando, máquinas en funcionamiento, o robots, forman





Un ambicioso proyecto está a punto de desatar una catástrofe cuyas consecuencias causarán gran cantidad de problemas a nuestro protagonista en la aventura.

aventura, teniendo que decidir en algunos momentos sobre cuestiones que pueden alterar el curso de los acontecimientos.

Algunos de los personajes, por otro lado, poseerán una compleja personalidad, de la que no podremos deducir en un primer momento si se trata amigos o enemigos. Simplemente, no será de una batalla entre humanos y alienígenas, sabiendo si debemos acribillarlos o perdonarles la vida, puesto que serán parte activa en el desarrollo de la historia. Para lograr esto, se está potenciado hasta el límite la IA de los personajes, que parece que va a estar muy por encima de títulos similares.

animados. Los personajes, por ejemplo, serán capaces de realizar decenas de gestos con total naturalidad. Además, se apreciará que se han puesto en práctica todos los efectos de luz posibles que se pueden conseguir hoy en día para un PC –contando con una paleta de colores de 16 bit–. Por citar algunos, destacamos los que hacen que los modelos sean translúcidos, reflexión de texturas, o los de representación de superficies metálicas.

Naturalmente, la aceleración gráfica será del todo necesaria para disfrutar de «Half-Life» al máximo. Y también soportará el modo multijugador en Internet con hasta 32 jugadores a la vez.

Los escenarios de «Half-Life» prometen ser de los más complejos desarrollados hasta ahora en un arcade 3D



parte de un escenario activo en el que hasta el más mínimo detalle se verá representado con precisión. «Half-Life» romperá el género de los arcades en 3D de perspectiva en primera persona, dotándolo de nuevas posibilidades en lo que respecta a interacción con el entorno. Participaremos con la



Habrá momentos en los que se nos indique qué es lo que tenemos que llegar a hacer para proseguir en nuestra misión.



Estos y otros elementos proveerán a «Half-Life» de una sólida historia y ambientación que además se verá potenciada por una vertiginosa pero inteligente acción en 3D.

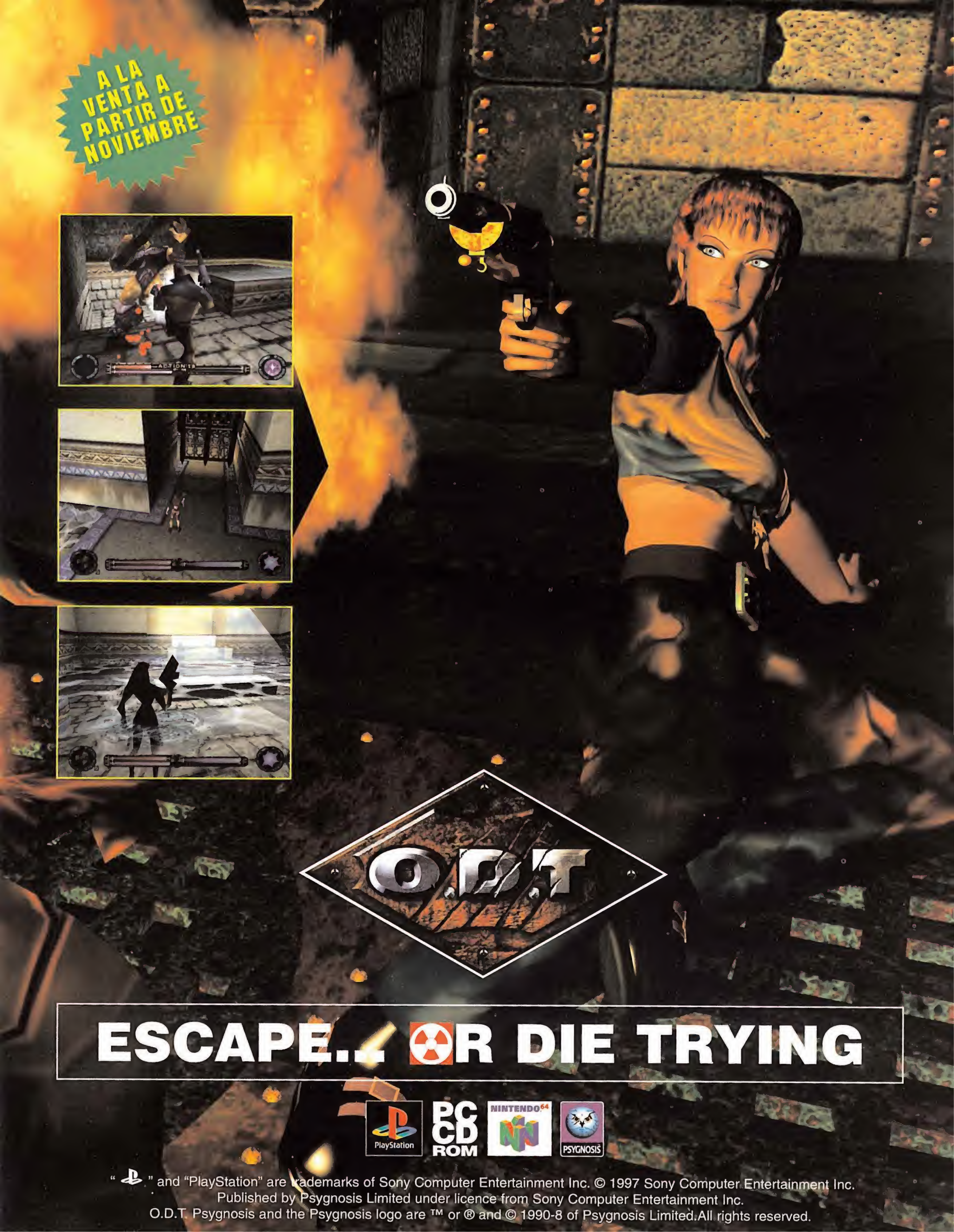
MODELOS INTELIGENTES

Pero aparte de su reforzada historia, «Half-Life» destacará por la complejidad gráficos, sobretodo en los modelos que forman su entorno. Serán muy complejos, no sólo por utilizar un gran número de polígonos para cada uno, sino que estarán perfectamente

No cabe duda que los componentes de Valve están poniendo en práctica todo su talento avalado –muchos de sus componentes participaron en títulos tan importantes como lo fueron «Duke Nukem 3D», «Civilization» o «Shadow Warrior»–.

Esperamos con ansiedad su publicación en nuestro país, y esperamos que tengan el detalle de realizar un buen doblaje de las voces, ya que las conversaciones serán un elemento muy a tener en cuenta.

S.T.M.

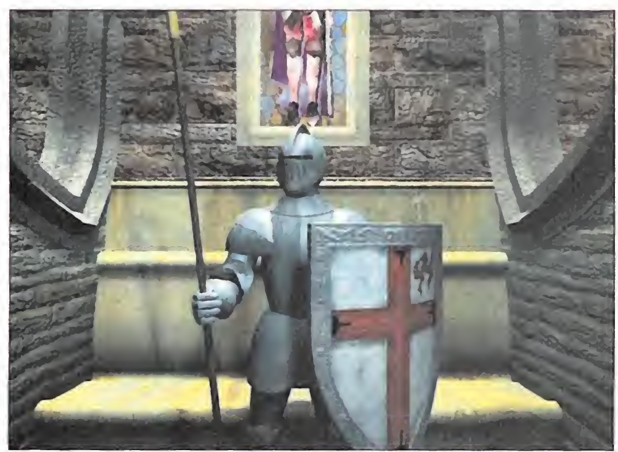


A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
O.D.T
ESCAPE... OR DIE TRYING
PlayStation
PC CD ROM
NINTENDO 64
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc.
O.D.T. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited.All rights reserved.

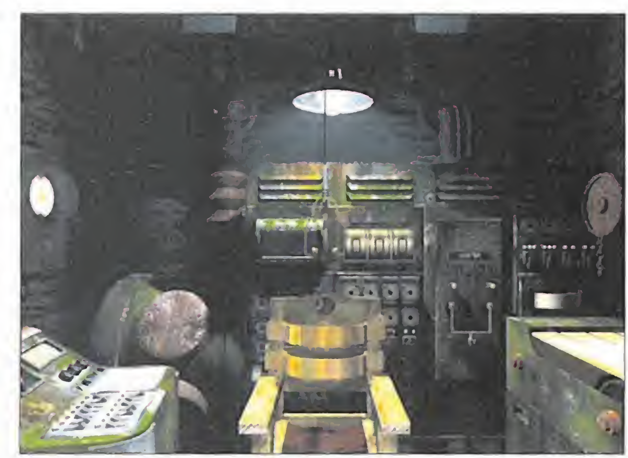
Blackstone Chronicles

Terror **psicológico**

«Blackstone Chronicles» basará su argumento en el terror. No un terror sangriento, sino una historia psicológica en la que las almas torturadas de los enfermos mentales de un antiguo asilo se manifiestan ante las andanzas de un padre en busca de su hijo. Instrumentos de tortura, salas llenas de miedos y un niño raptado por su abuelo, son las claves de esta aventura que desprenderá un aroma terrorífico.



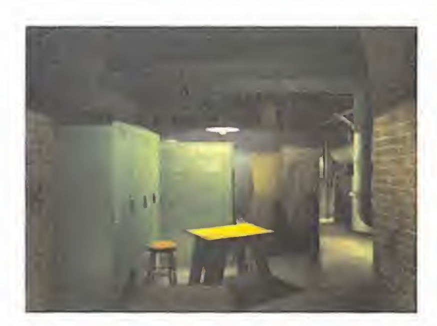
Buenos gráficos, buenos efectos sonoros y mediocres animaciones son algunos de los puntos esenciales que promete esta aventura.



Los utensilios de tortura que han sido utilizados para "curar" a los enfermos en otro tiempo, aún se exponen en el asilo, lo que proporcionará un ambiente aún más tétrico.

MINDSCAPE/LEGEND ENTERTAINMENT
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

En Mayo de 1.995, John Saul escribió a Legend Entertainment para comunicarles una idea para un videojuego. Si bien John Saul en nuestro país no es un escritor demasiado conocido, en Estados Unidos su fama es similar a la de Stephen King. Es uno de los escritores de más éxito de cuantos se asientan en la cosmopolita ciudad de Nueva York y bastará con decir que ha conseguido publicar 19 best sellers consecutivos para demostrar así su fama y su maestría con la pluma. Bajo esa premisa, su idea agradó a la gente de Legend, que decidieron ponerse manos a la obra en cuento tuvieron conocimiento de la noticia. Así nació «Blackstone Chronicles», una historia desarrollada en un antiguo sanatorio mental transformado en museo.
Además de videojuego, «Blackstone Chronicles» se publicó en forma de novelas durante Enero de este mismo año, en Estados Unidos y se hará a nivel mundial el año que viene. Además, actualmente ha sido llevado a la pequeña pantalla en forma de miniserie, y se emite con bastante éxito en cadenas tan prestigiosas como lo pueda ser la ABC londinense.



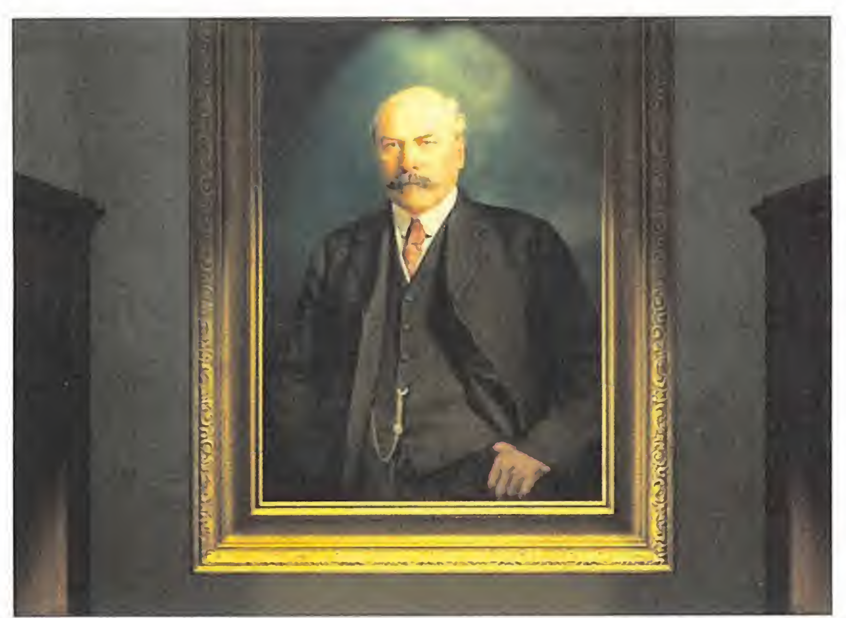


LA HISTORIA

Aunque la trama se desarrollará una vez que el antiguo hospital mental es transformado en museo, cuasi de los horrores, es necesario remontarse unos cuantos años antes para conocer la pesada historia negra que se esconde tras este argumento. El gerente del asilo era Malcom Metcalf,







Nada más acceder al tétrico asilo, la imagen de Malcom Metcalf coronando la escalera es el primer vistazo del visitante.





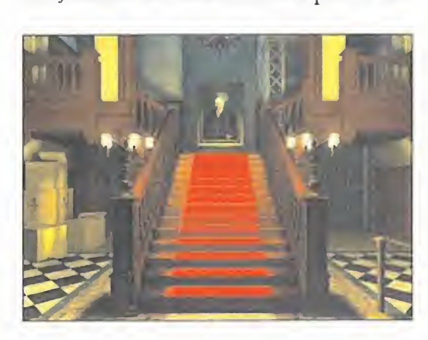
Fotos y recuerdos de los enfermos se mantienen intactos.







padre del protagonista de nuestra historia y abuelo del niño al que buscamos. Su trato con los enfermos no era especialmente bueno. Muchos son los que sufrieron las torturas y los efectos nocivos de los tratamientos cuya historia aún se refleja en los recuerdos que abundan por las diversas salas. Años después, el Hospital fue cerrado y convertido en un museo psiquiátrico. Cinco años más tarde, Oliver, el hijo del administrador del hospital, tiene un hijo llamado Joshua. El Museo está a punto de abrir, pero Malcom, enfadado y lleno de odio por cosas del pasado con su hijo, ha raptado a su nieto y le ha ocultado en algún lugar del Museo. Así empieza el juego, Joshua desaparecido en el Asilo, y Oliver (el jugador) oyendo las voces de su padre. Mientras explora el Museo, Oliver escuchará las almas torturadas de los enfermos mentales atormentados por lo que han tenido que pasar. A lo largo de su camino, el protagonista irá descubriendo los tratamientos a los que los enfermos eran sometidos cayendo a veces en la locura temporal. Él mismo parecerá que va sufriendo un proceso por el que va tomando y compartiendo los síntomas de la locura. Lo importante será el rescate de su hijo, y cualquier sufrimiento causado por su padre deberá ser superado si quiere volver a ver a su hijo con vida.





ESTILO «RIVEN»

Si tuviésemos que definir este tipo de juego de alguna manera, el antecedente más próximo que tendríamos que aludir es «Riven». Estamos ante una aventura en lo que primará es el vídeo, la imagen. Una aventura de las que no rebosan acción precisamente, pero que desbordará calidad gráfica por los cuatro costados. Eso sí, las partes en las que hay acción no están muy trabajadas, a tenor de lo visto. Llama la atención ver momentos en los que Oliver debe acometer una acción, y no se ve cómo la ejecuta, sino que simplemente se escucha. Es el caso de afilar una cuchilla, en la que tan sólo oiremos el roce de la cuchilla con la afilador, pero no se verá el movimiento, lo que puede ser considerado como un fallo.

El interfaz será de lo más sencillo. Basta con pinchar en aquello con lo que queremos interactuar y dejar que sea el propio juego el que nos diga las utilidades que podemos hacer con él. Así, utilizar los objetos es tan sencillo como cogerlo y situarlo sobre aquello con lo que queremos interactuar. Si el objeto brilla es que puede tener validez, de no ser así, es un objeto inútil en esa situación.

La dificultad será bastante elevada. Al principio de la aventura son pocos los lugares que podremos acceder puesto que en la mayoría de los casos las puertas permanecen cerradas y no es fácil encontrar la manera de abrirlas. Descubrir los horrores es precisamente el mayor aliciente de este juego. Veremos a ver qué nos depara la versión final del programa de Legend Entertainment.

S.T.L.

John Saul, escritor de fama y prestigio, ideó en 1.995 una historia terrorífica que basaba todo su "miedo" en las prácticas antinaturales a las que sometían a los enfermos mentales





101 Airborne en Normandía



101 Airborne: unidad aerotransportada de élite del ejercito norteamericano. Su participación en el desembarco de Normandía fue decisiva para el éxito de la operación militar que marcó el final de la II Guerra Mundial.

Caesar III
El amanecer de un imperio

La recreación de uno de los imperios más poderosos de todos los tiempos es la base de toda la saga de «Caesar». En esta nueva entrega, Sierra nos promete mayor fidelidad y nivel de detalle que nunca antes; ahora veremos de una forma mucho más apasionada que en anteriores entregas el poderoso Imperio Romano.

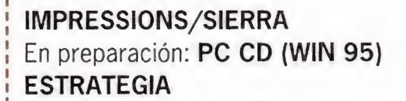


Los dioses nos podrán castigar con plagas, tormentas y destrucción, o nos premiarán, según el trato que reciban.



La recolección, producción y comercio serán la base de la economía y del crecimiento de nuestra urbe.

IMPRESSIONS/SIERRA
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA



Muchos son los juegos que nos permiten el ejercer el poder de un dirigente, incluso de un creador –un buen ejemplo lo constituyen «Sim City» y «Sim City 2000»–, pero gracias a «Caesar III» podremos aplicar toda nuestra creatividad. Sierra, creadores de grandes sagas de aventuras gráficas, nos proponen un verdadero reto: la construcción de una verdadera Metrópolis Romana. Desde luego, el Imperio Romano ya había sido tratado previamente –el encargado fue un gran juego, «Centurion: Defender of Rome»–, pero su desarrollo iba más bien dirigido a invasión y conquista.

«Caesar III» será un juego que, siguiendo la estela de sus anteriores entregas, se encargará de una parte importante dentro del mundo de la estrategia –la construcción en tiempo real de ciudades–, pero esta vez enmarcado en un periodo histórico clave para la humanidad, como lo suspuso el Imperio Romano


Los puertos serán el centro neurálgico de nuestras ciudades, despachando cargamentos a los mercantes de otras urbes.


La villa del gobernador será uno de nuestros puntos estratégicos de control de la ciudad, junto con el Foro.

EL FAVOR DEL CÉSAR

Con «Caesar III» podremos llevar a cabo la construcción de ciudades, desde los orígenes del Imperio hasta su ocaso, incrementándose en el modo campaña la dificultad de los diversos escenarios según avancemos en nuestras andaduras. En algunos sólo deberemos preocuparnos de alcanzar un número determinado de habitantes, mientras en otros todo serán impedimentos para nuestros objetivos, desde catástrofes naturales, a invasiones bárbaras. En las



Las diferentes resoluciones de pantalla nos permitirán controlar áreas más o menos extensas, así como una mayor belleza plástica de nuestra ciudad, pero también redundará en las exigencias de nuestro equipo.







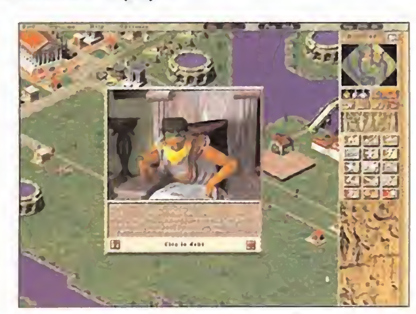
Las tropas serán vitales tanto para el control de las ciudades como para mitigar agresiones externas.

El tiempo sí pasa

En el mundo de los videojuegos se nota de una forma evidente el paso del tiempo y la aplicación de las nuevas tecnologías –desde «Caesar II» (izquierda) hasta «Caesar III» (derecha)– se puede notar una importante diferencia en el nivel de detalle y calidad de los gráficos, así como del resto de sus aspectos externos, aunque básicamente el desarrollo y opciones son las mismas.



El senado permitirá censar –junto con los Foros–, o llegar a tomar ciertas decisiones vitales.



Mantener contento al emperador con tributos y regalos, será esencial para que nos conceda su favor.



En Consejeros podremos dirigir el crecimiento de la ciudad y controlar ciertos parámetros.

ciudades se podrán llevar a cabo construcciones de tipos muy diversos: acuáticas –fuentes, acueductos, reservas...–, zonas residenciales, centros de ocio –teatros, coliseos, anfiteatros...–, centros culturales –bibliotecas, academias...–, centros de administración –senado, foros, estatuas...–, centros médicos –hospitales, barberos, baños...–, centros comerciales –granjas, graneros, centros de extracción de recursos, centros de producción...– y, por supuesto, construcciones militares. Todas ellas presentarán particularidades que nos permitirán un control total de nuestra ciudad.

El objetivo del juego será el alcanzar unas metas en niveles de cultura, paz, prosperidad y favor del Cesar, así como un número de habitantes elevado. En la mayoría de los escenarios, todo el comercio y progresión de nuestra ciudad podrá ser controlado desde las pantallas de consejeros e imperio, permitiendo ajustar las tasas, mandar regalos al emperador, ver la actitud de los dioses que podrán ser apaciguados con templos u ofrendas, el estado de la inmigración...

Por supuesto, el comercio seguirá siendo la base de la supervivencia del gobernador en «Caesar III», junto con las tasas que consigan nuestros recaudadores. Una vez alcanzadas esas metas, el Cesar nos proporcionará la oportunidad de promocionarnos a una nueva ciudad, con mayores dificultades y recompensas, y que irá en una proporción muy elevada de unas a otras.

MEJORAS TÉCNICAS

«Caesar III» presentará respecto a anteriores entregas mejoras en el interfaz, número de edificaciones y cuestiones técnicas, tales como la posibilidad de elegir entre altas resoluciones, dependiendo de nuestro monitor. También se podrá observar una mejora importante en el detalle de las edificaciones y unidades, aportando esta nueva versión un tratamiento espectacular de escenas cinemáticas y música durante el desarrollo del juego, así como el lanzamiento del juego totalmente traducido al castellano, lo que le hará ganar muchos enteros ante el gran público, pero no adelantemos acontecimientos hasta no poseer una versión definitiva.

E.B.D.

La tercera entrega de la saga «Caesar» promete muchas mejoras, aunque la base será casi la misma

Populous. The Beginning
Dioses paganos

Jugar a ser dios. Esa es la base que lanzó a la fama un nuevo género en el mundo de los videojuegos hace unos años, con un título «Populous» que, asimismo, procuró fama y fortuna a su creador, Peter Molyneux. Bullfrog ha aceptado el desafío de reinventar el concepto de «Populous» y adaptarlo a los tiempos actuales, tanto en tecnología como estructura y jugabilidad.





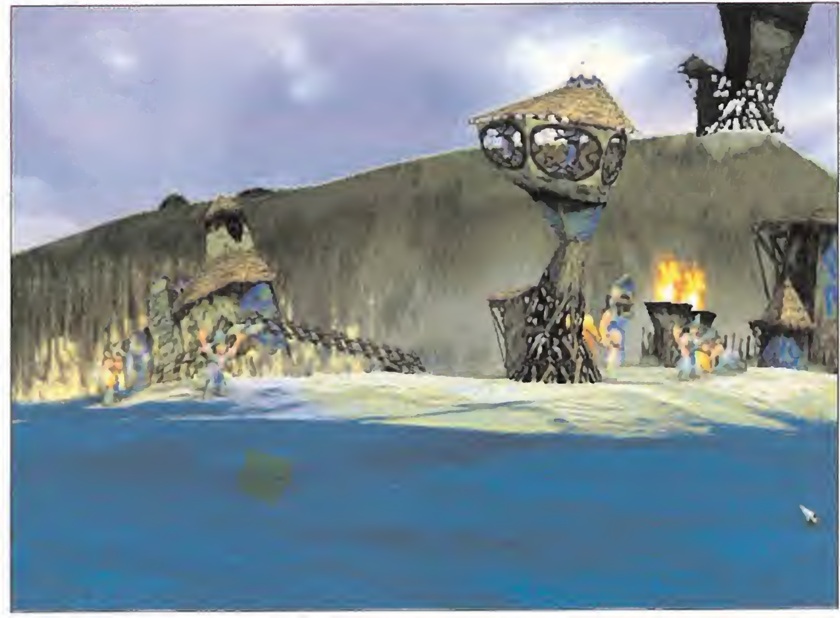
Los desastres naturales, como las erupciones volcánicas, son base para muchos de los hechizos disponibles.



Destruir las construcciones de los enemigos no será imprescindible para acabar con ellos, pero ayudará.



La Shaman siempre será el objetivo prioritario para nuestros guerreros, pero es realmente poderosa.



El detalle con que han diseñado todos los objetos y personajes en el juego hará que podamos apreciar hasta el menor movimiento, y acciones sin importancia aparente, en el nivel más cercano de zoom.

BULLFROG
En preparación: **PC CD (WIN95/98)**
ESTRATEGIA

Han pasado largos años desde que Peter Molyneux se sacara de la manga el concepto de "god game", con «Populous». Unos meses antes de abandonar Bullfrog, Molyneux sentó las bases de lo que sería su "legado" a la compañía, tras «Dungeon Keeper».
Cuando Micromanía visitó las oficinas de Bullfrog en Guilford, Inglaterra, hace ya tiempo –ver Micromanía 20, Septiembre 1.996 y Micromanía 24, Enero, 1.997– para entrevistar a Molyneux sobre este juego, contemplamos como auténtica primicia una más que primitiva versión de lo que iba a ser la nueva entrega de «Populous». La inesperada noticia era el anuncio de la llegada de un revolucionario sistema de juego en 3D –recordemos que, por entonces, lo de la estrategia en tres dimensiones no sonaba mucho–, conservando la esencia de jugabilidad del original, y variando argumentos e historia, no conceptos. La prohibición de publicar cualquier imagen de lo que entonces aún se conocía como «Populous III», respondía a la preservación del secreto de un desarrollo de apariencia impresionante –ya entonces–.
Hace ya dos años de ello –en Bullfrog aplican eso de "las cosas de palacio van despacio"– y, finalmente, el rebautizado «Populous. The Beginning», está a punto de ver la luz. No han sido muchas las modificaciones sufridas sobre el desarrollo primitivo, aunque algunas se han aplicado en aras de una mayor y mejor jugabilidad. Pero, lo más importante es que, con todo este tiempo de desarrollo a cuestas, tras el primer contacto que Micromanía ha tenido con una versión no finalizada del programa, éste nos



El diseño de la acción ha sido el aspecto en que más tiempo ha invertido Bullfrog durante la producción del juego. Buena prueba de ello es la planificación previa sobre papel de todas las acciones que podremos contemplar en pantalla.

sigue dejando asombrados, y nos permite afirmar que estamos ante lo que será todo un juegazo.

JUGAR A SER DIOS

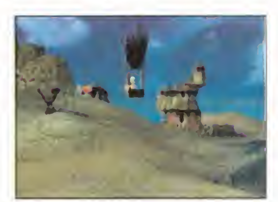
Con un respeto muy loable al concepto original de «Populous» –adoptar el papel de un dios, y decidir sobre el devenir de una raza a nuestro cuidado–, «The Beginning» da un giro importante con respecto a sus predecesores. No hablamos ya del entorno 3D –que comentaremos más adelante–, sino de toda la dinámica de la acción, su interfaz de usuario y el increíble nivel de accesibilidad e intuición que éste proporciona al juego.
Estamos en los albores de la evolución de una raza de seres bastante primitivos. Seres que se rigen por supersticiones y temores ancestrales a dioses desconocidos. El caldo de cultivo perfecto para que un personaje, una mujer dotada de poderes mágicos, se alce como líder de la tribu y, en el papel de Shaman, lleve a sus "súbditos", y a ella misma, a gobernar sobre diversos territorios, hasta alcanzar el dominio total del "universo" conocido, y situarse ante los ojos de su gente como una diosa –¿goddess game?–.
Lo que el juego nos propone no es adoptar el papel de la Shaman. Nosotros somos el dios con el que este personaje pretende igualarse pero, a la manera tradicional de los últimos juegos de estrategia que han creado escuela –«C&C» y similares–, toda posible decisión, y gestión y manejo de nuestros hombres, nuestra tribu, incluyendo a la Shaman, está en nuestras manos. Eso sí, lo que han hecho en Bullfrog es delimitar claramente el rol de cada personaje, de modo que aunque algunos de los componentes de nuestra tribu puedan evolucionar a diferentes estados –guerrero, predicador, etc.– su tarea es única y específica.



El poder en sus manos

La Shaman de cada una de las tribus es el personaje más relevante del juego. Dotada de poderes mágicos como la resurrección –propia y de otros–, es el objetivo principal de nuestros ataques al enemigo. Pero sólo con la aniquilación total de todos los miembros de una tribu, cada Shaman queda completamente eliminada.
Es el único miembro de la tribu capaz de robar el conocimiento que poseen nuestros enemigos, encerrado en las pirámides dedicadas a sus dioses, y aplicarlo en forma de hechizos, o de transmisión de esos conocimientos al resto del clan. No importa lo bien que juguéis vuestras bazas con el resto de personajes, si no se controla todo el potencial de la Shaman. Y es que, en «Populous. The Beginning», como en la vida real, las mujeres son las que de verdad mandan...





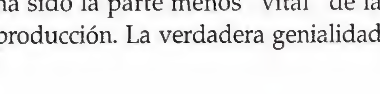


El diseño del entorno 3D como un planeta en rotación, es uno de los aspectos más atractivos del mismo

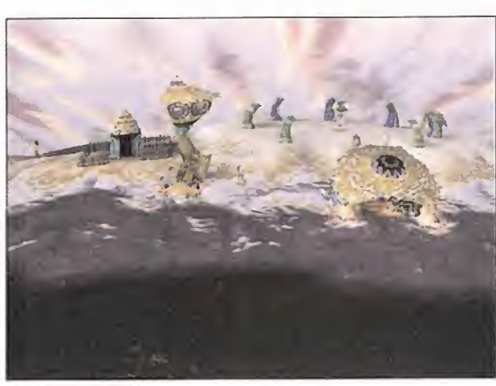
Un aldeano no puede predicar. Un sacerdote no puede construir, etc.
Así, nos encontramos con un título que, en apariencia, y salvo su fascinante ambientación, parece no ofertar nada realmente novedoso en cuanto a jugabilidad... ¿o tal vez sí?

EN BUSCA DE LA DIVERSIÓN

«Populous. The Beginning» es un título que posee una calidad técnica realmente notable, pero de los casi tres años que ha estado en desarrollo, ésta ha sido la parte menos "vital" de la producción. La verdadera genialidad ►




La pirámide es el lugar en que se esconde el conocimiento de las tribus rivales.


Existen distintos niveles de zoom para mejorar la visualización de los escenarios.


A medida que vayamos avanzando en el juego, nuevas construcciones estarán disponibles.







La combinación de un puñado de acciones básicas es la base de la enorme jugabilidad que ofrece el programa

del producto reside en algo ya mencionado de pasada, la jugabilidad. Hablemos de tiempo real, de decenas de unidades en pantalla. De múltiples acciones desarrollándose simultáneamente y, sobre todo, de cómo con un puñado de acciones básicas, hechizos limitados y toda la libertad de decisión imaginable, un mundo virtual se va creando y cambiando, por nuestras propias acciones, ante nuestros ojos.
El conjunto de unas cuantas órdenes, bien específicas, parece que no ofrecerá excesiva variación en la acción, pero esto no es sino un error que esconde el verdadero talento que encierra: ofrecer una libertad total.
Presenta, además, uno de los sistemas de control más inteligentemente diseñados y simples que nos hayamos podido encontrar. Muy similar en ciertos detalles a «Red Alert», en su estructura, nos permitirá manejar unidades de manera individual o por grupos. Siempre, con la Shaman, como unidad principal. Sin embargo, los detalles de genialidad llegan al punto de que si el enemigo mata a la Shaman, ésta resucitará en un lugar concreto, que se establece al principio de cada nivel. ¿Facilita eso el juego? Ni mucho menos. Lo que parece una añagaza para ofrecer un juego simplón, es una necesidad imperiosa en las fases más complejas. Nuestra Shaman puede llegar a morir varias veces en una batalla, y sólo si nos han eliminado al resto de personajes, nuestra aventura acabará.
Todo esto se desarrolla en un sin par universo 3D, modelado como un pequeño planeta en el que el avance en el escenario coincide con el movimiento de rotación del mismo. La idea es tan sumamente brillante que intentar describir toda su espectacularidad es tarea casi imposible. Sin embargo, existen distintas perspectivas –una de ellas ofrece una visión casi cenital del escenario– para aquellos más acostumbrados a las clásicas tomas pseudo2D. Además, Bullfrog ha implementado la posibilidad de diversos niveles de zoom, para contemplar en toda su magnitud –un tamaño de pantalla de 1.024x768 píxeles da mucho de sí– unos terrenos de espectacular diseño, susceptibles de modificaciones drásticas gracias a nuestras acciones y hechizos. Un conjunto tan impresionante como atractivo, que estará a nuestra alcance dentro de muy poco.
Nuevamente, Bullfrog se trae entre manos un juego verdaderamente imprescindible.

F.D.L.

¡A maldición limpia!

El método más efectivo de aniquilación de parte de un clan rival consiste en el aprovechamiento de todos los hechizos, por parte de la Shaman. Muchos de ellos se basan en maldiciones que adoptan la forma de desastres naturales –o no tanto–, como tornados, erupciones volcánicas o rayos. En definitiva, de poner las fuerzas de la naturaleza a nuestras órdenes. Sin embargo, algunos de ellos son más espectaculares, divertidos o "maléficos" que otros. Los menos destructivos son, con mucho, los más atractivos. Las plagas, por ejemplo, son enviadas para causar confusión entre las huestes enemigas, que huyen despavoridas cuando una nube de insectos les ataca sin compasión.
Aunque el número de los hechizos no es grande, basta con combinar unos cuantos y aplicarlos en los sitios adecuados, para obtener unos resultados demoledores.







European Air War
La segunda, de **moda**

MICROPROSE
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR

Puede llegar a ser un gran simulador, pero Microprose encontrará una dura competencia en compañias como Jane´s

Hace dos números –Micromanía 44–, os ofrecimos una preview sobre uno de los varios simuladores de aviación de la Segunda Guerra Mundial. Se trataba de una nueva obra de Jane´s/EA, «WWII Fighters». En clara competencia con este título, Microprose tiene en el horno el que será un buen ejemplo de la simulación de aviones clásicos de combate: «European Air War».

El juego nos permitirá disfrutar de combates enclavados en citas históricas de la aviación, como la Batalla de Inglaterra o el Desembarco de Normandía.



La versión que hemos probado del juego nos permite asegurar que puede llegar a ser un simulador de categoría con un resultado prometedor, a tenor de los detalles y la calidad presentes. El por qué de esta afirmación se basa en el simulador; gratificante en el aspecto gráfico, estricto en simulación y aviónica, y completo en inteligencia artificial y campañas.





Los modelados de los aviones conformarán un aspecto sobresaliente del juego, aunque aún quedan por depurar detalles de luces y sombreados.



Los modelados de los aviones serán excelentes, no sólo por sus correctas proporciones sino por la abundancia de detalles, patentes también en los paneles de mandos y cabinas.

Si algo merece la pena decir en contra de los gráficos es que, por ahora, a pesar del soporte 3Dfx, no hay efectos de luz ni sombreados, o los que hay son muy básicos. Esto hace que los aviones y demás concursantes en la escena tengan más aspecto de dibujos animados que de realismo fotográfico. Los aviones son a veces excesivamente poligonales, aunque el texturado detallista hace que no se aprecie del todo. Esperemos que sean aspectos que Microprose llegue a depurar. Todos tenemos claro que detrás de unos buenos gráficos tiene que haber un buen juego. La primera impresión es de un buen simulador, con un buen diseño del modelo de vuelo y combate, y una campaña dinámica muy absorbente.

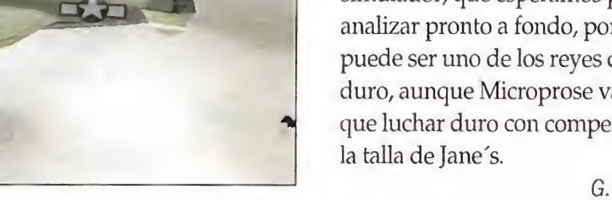
Seguramente se convertirá en un gran simulador, que esperamos poder analizar pronto a fondo, porque puede ser uno de los reyes del disco duro, aunque Microprose va a tener que luchar duro con competidores de la talla de Jane´s.

G. "Sharky" C.



La versión final del juego incluirá diversas citas históricas de la aviación bélica, como la Batalla de Inglaterra.







Sistema de negociación y gestión interactiva



Pretemporada real

Control de los filiales

Intellicam™

Nuevo sistema de tácticas

3 Sistema de comentarios a 3
con narrador, comentarista y comentario arbitral

852 equipos

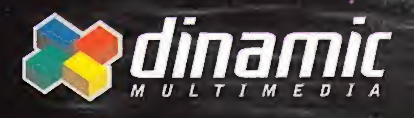
24.000 futbolistas...

Nuevamente PCFútbol va a sorprender









www.dinamic.com 902 480 482

Ring
Wagner entra en juego

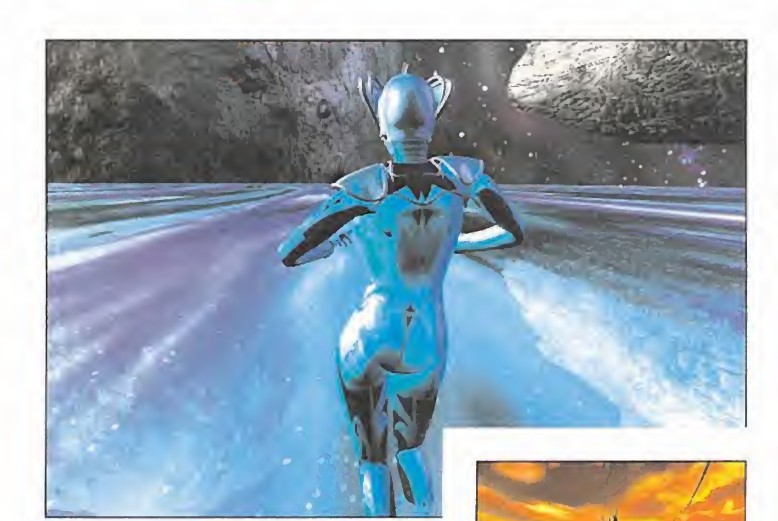
CRYO
En preparación: **PC CD(WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

El argumento de «Ring» se basará en la leyenda de los Nibelungos

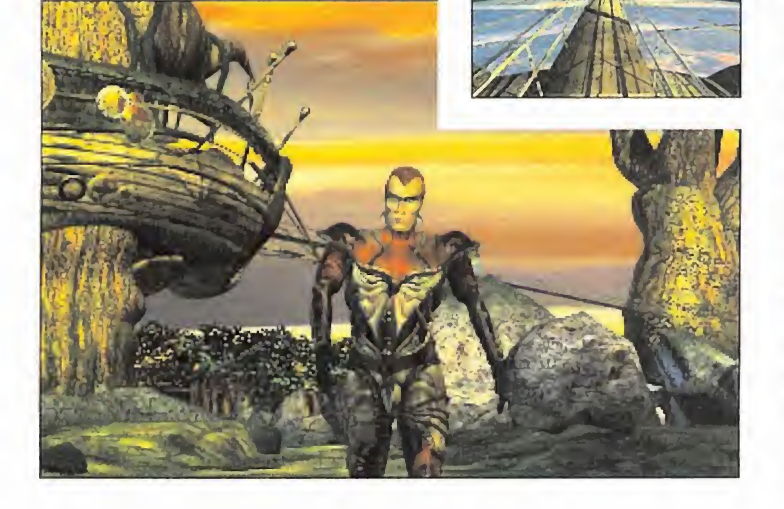
Cryo ha aceptado desarrollar un ambicioso y curioso proyecto, que entrará dentro del género de las aventuras. Esto conllevará grandes posibilidades de exploración e



Los gráficos están siendo realizados a base de polígonos, lo que hará posible el uso de tarjetas aceleradoras 3D para aumentar el bagaje visual.



La música de Wagner será uno de los más llamativos componentes que incluirá «Ring».



investigación, dentro de un enorme mundo poblado por extraños habitantes, cada uno con su propia personalidad y modo de actuar y relacionarse, de forma que una conversación con uno de ellos, nunca será igual que la anterior.

El argumento de «Ring» está completamente inspirado en la leyenda de los Nibelungos y, en concreto, en los dos primeros días de la Tetralogía, en los que el protagonista principal estará dividido en cuatro personajes diferentes, que representarán cuatro aptitudes distintas en él y, en consecuencia, el mismo número de maneras diferentes de actuar frente a una misma situación.

Ish, pasará de ser un simple mortal a ser un Dios, mediante una intervención divina. Como tal, tendrá que llevar a cabo la difícil misión de salvar a la raza humana, la cual está sufriendo los efectos de la plaga extraterrestre más terrible de todo el Universo.

La acción se desarrollará bajo una casi constante primera persona, salvo en contadas ocasiones que lo veremos en tercera persona.

Nuestras acciones se limitarán a "pinchar" sobre los diferentes elementos del escenario y a coger y usar objetos, lo que simplificará nuestros movimientos, limitando nuestras preocupaciones a avanzar en la historia y a resolver los enigmas que se nos propongan.

Los gráficos estarán realizados a base de polígonos, lo que permitirá el uso de tarjetas aceleradoras de última generación; los efectos de sonido serán fantásticos, y en cuanto a la banda sonora, decir que será lo mejor; en todo momento podremos escuchar la fantástica composición de Wagner, algo digno de ser escuchado, sea o no con el juego.

C.F.M.


en nuestras tiendas,
no podrás
dejar de jugar!!
Micro
Difintel
TRESS DIFUSIÓ

La Liga de las Estrellas
Sabor a fútbol **español**

EA SPORTS
En preparación: **PLAYSTATION/ PC CD (WIN95/98)**
SIMULADOR/BASE DE DATOS

Para E.A. Sports, simular la Liga de Fútbol Profesional Española es un gran reto, al que hará frente con todo su poderío técnico

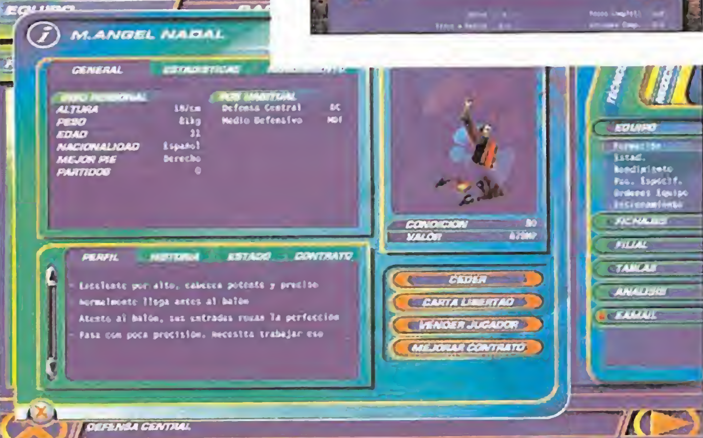

El engine que se está empleando para el simulador de «La Liga de las Estrellas» es el mismo que el usado en «FIFA 99», con algunas modificaciones.

EA Sports continúa con su estrategia de lanzar programas dedicados a las especiales características de las ligas nacionales de cada país. «La Liga de las Estrellas» pondrá a disposición de los aficionados al fútbol todos los equipos de la liga española, con el peculiar estilo que le ha reportado tan tremendo éxito en «FIFA 98».
En este programa contaremos con todos los profesionales de la liga de la 1ª y 2ª División, en una actualizada y vasta base de datos que contiene todo acerca de la mismas, y de las demás competiciones europeas. Se ha introducido la información real con autorización de la Liga de Fútbol Profesional de todos los equipos, estadios y jugadores, así como la utilización de logotipos insignias, nombres etc. como no podía ser menos en un programa de estas características.
Como Manager Virtual podremos controlar y gestionar todas las funciones imaginables a realizar como técnico o empresario de un equipo de fútbol.
Al comenzar cada nueva partida, nos propondrá una lista en la que activar las funciones específicas de las que nos vamos a ocupar –el programa lo hace de forma automática–. Como empresario, nuestra labor estará centrada en productos oficiales, franquicias, patrocinadores, etc. Como técnico, nuestras tareas serán la configuración detallada del equipo y todas las operaciones relacionadas con asuntos de tácticas y fichajes, básicamente.
Es importante destacar hasta qué punto se está dotando a «La Liga de las Estrellas» de una participación total en la gestión de un club de fútbol. Dentro de las funciones de empresario deberemos realizar operaciones financieras, así como repasar eventos de importancia, realizar fichajes o consultar la situación de nuestro filial.
Los partidos poseerán la misma apariencia y, básicamente, el mismo engine de «FIFA». Cabe destacar que las voces de los comentaristas Paco González y Manolo Lama se han grabado de nuevo íntegramente y que poseerá las mismas características de «FIFA 99», donde se han mejorado las animaciones de los modelos y la IA de los jugadores.
Parece que a Dinamic Multimedia le va a salir un duro rival.

S.T.M.







Las funciones que se podrán ejercer en el apartado manager del programa de EA Sports están alcanzando un gran realismo.

101 Airborne en Normandía
Fidelidad histórica

EMPIRE
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

La operación militar más importante de la 2ª Guerra Mundial está a punto de producirse. De tu éxito en la misión depende que, horas después, el Día D sea recordado como una victoria. Si fallas, jamás nadie te recordará por tus méritos, si no por todo lo contrario. Para ello deberás infiltrarte en las filas enemigas y tratar de dispersar al ejército alemán, creando la confusión posible para distraerlos y que el desembarco se pueda realizar con total seguridad. Así es como los chicos de Empire han decidido empezar una nueva incursión en la estrategia por turnos, con éste «101 Airborne en Normandía».

Esforzándonos bastante, puede que llegue a recordar a un juego de hace algún tiempo, «Deadly Games», en el que controlábamos un grupo de guerrilleros que debíamos armar y manejar nosotros mismos. En este nuevo programa, uno de los factores que más va a destacar quizá sea la cantidad de variables que, antes de cada lanzamiento hacia territorio enemigo, se debe realizar. Escoger a los mejores hombres, armarlos y colocarlos en el avión para ser lanzados, son factores que influirán directamente en la consecución de cada misión, dependiendo de la destreza de los soldados y su "suerte" en el salto –algunos se pierden, otros se lesionan y los menos afortunados se matan–, con lo que el grupo suele quedar reducido.

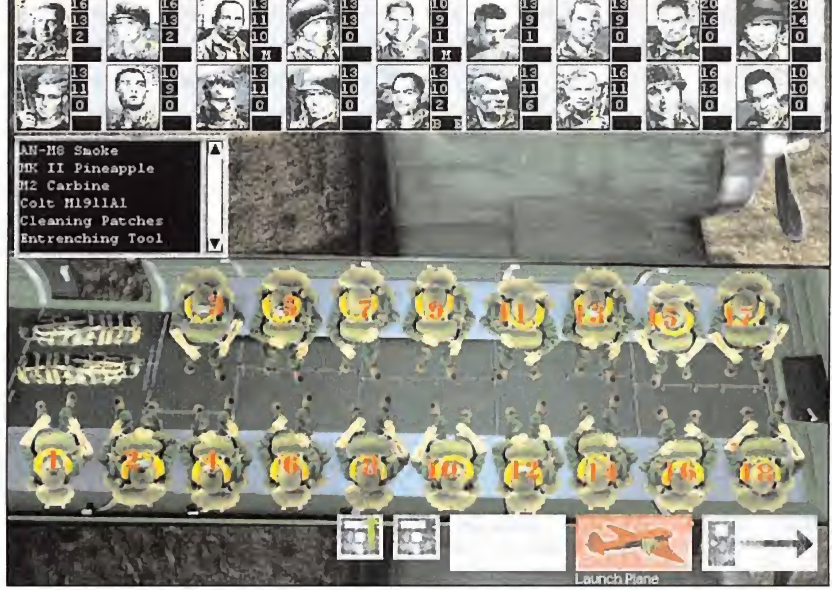
Una vez en tierra, deberemos agrupar a la compañía y llevar a cabo nuestra misión. Y hablando de misiones, debemos destacar las nueve campañas que incluirá –cada una con 21 misiones–, además de modo multijugador por módem, red local o Internet, lo que le ofrecerá un abanico de posibilidades bastante grande.

También es de destacar que estará totalmente traducido al castellano –lo que constituye un gran punto a su favor–, y que contará con una extensa base de datos sobre el armamento y el equipamiento, una descripción de cada elemento, así como su correspondiente fotografía.

Un programa de estrategia que, aprovechando que lo bélico está de moda, pretende hacerse un hueco en el cada día más popular género, con algunos puntos que creemos deben ser mejorables a tenor de la versión que hemos probado del mismo –los gráficos no resultaban demasiado buenos, de manera global–, pero podemos apostar a que a los fanáticos de aquellos juegos con mucha fidelidad histórica, les entusiamará. Veremos.

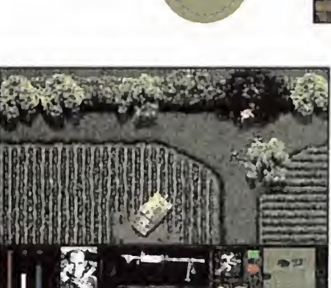
C.P.C.

Una apuesta arriesgada para los chicos de Empire que, no obstante, saldrá al mercado en un momento álgido de lo bélico



La preparación de todos los miembros de cada escuadrón, previamente a su lanzamiento sobre territorio enemigo, será muy importante en cada misión.







Un gran número de campañas y misiones para un único jugador, así como diversos modo multiusuario, aseguran variedad en la acción.

Si en el anterior número empezábamos hablando de la vuelta de los grandes nombres, en éste trataremos de todo lo contrario. Porque hay una serie de títulos modestos de compañías no muy conocidas o no dedicadas a la estrategia, que no hay que perder de vista, pues prometen bastante. Así, tenemos «Anno 1602», «Rage of Mages», «Conflict of Nations», «Corsairs», «Knights and Merchants», «Shogun», o «Golgotha», por poner algunos. Todos son juegos que, desde sus modestas posibilidades, aspiran a lo más alto, y es posible que lleguen allí.

La hora de los modestos

Para empezar, una curiosidad que seguro a ninguno de vosotros os ha llamado la atención, a no ser que sepáis ruso. En «Red Alert», en la segunda misión con los aliados, al final de la misión sale un vídeo en el cual el convoy que hemos rescatado pisa un cartel ruso en el que pone "Àïàñíî", cuando debería poner "Îïàñíî", que significa "Peligro" en ruso. Ahí queda eso, descubierto por un estratega anónimo de Torremolinos.

Continuando con cosas curiosas, hacer notar el enfado de Ferrán Vivancos, que quería que sus padres le comprasen «Incubation», pero como en la caja pone textualmente "...Más violencia que «Quake» y «Carmageddon» juntos...", a sus padres no les hacía mucha gracia comprar un juego violento, y se decidieron por otro. Las consecuencias de la violencia y las frases arriesgadas en las cajas de los juegos.

En el enorme mercado que supone la estrategia, muchas compañías modestas empiezan a despuntar con juegos soberbios

Seguimos con una petición de ayuda para nuestro amigo Carlos, que por e-mail nos cuenta que está atrancado en la 5ª misión de «Theme Hospital». Su situación es la siguiente: tiene los tres especialistas, ha hecho el aula de formación, y ha enseñado a los médicos, pero tiene problemas porque no consigue cirujanos, ni psicólogos, ni investigadores, y cuando tiene un médico medio bueno, se le cansa enseguida. Cuando llega una urgencia, los médicos no son capaces de atenderla, y le bajan la reputación. Si alguien sabe cómo ayudarle, ya sabéis cómo participar.

Quien nos presenta soluciones es Alberto García Cobo, que nos expone su método para acabar con el último guardián de «Dungeon Keeper». Según él, lo primero que debemos hacer es construir rápidamente una buena mazmorra, y entrenar a los suficientes secuaces como para acabar con los tentáculos o capturarlos. Después, tomamos posesión de la mazmorra del centro, pues en ella hay muchas salas y criaturas útiles. Para finalizar, eliminamos, o tomamos prisionero al Avatar, y lo metemos en la sala de tortura alimentándolo para que no muera, pues nos será de gran ayuda contra el otro guardián. Ahora sólo quedaría llenarlo todo de trampas y atraer al guardián a nuestro territorio, donde podemos luchar contra él con todo lo que tengamos. Para la lucha final, lo mejor es que nos metamos dentro de una criatura y nos lancemos con ella hacia el corazón del otro guardián, como nos comenta Nacho Martín, que también ha encontrado solución para este último nivel de «Dungeon Keeper».



RANKING DE BATALLAS

La lista de este mes parece una coctelera: la mayoría de los puestos han cambiado de dueño, sobre todo por las posiciones más altas. Después de mucho tiempo de liderazgo, «Warcraft II» cede su sitio a «Age of Empires», y «Commandos» continúa su escalada hacia el primer puesto. «Red Alert» se ha recuperado y amenaza con volver a donde ya estuvo una vez.

1.-	AGE OF EMPIRES
2.-	WARCRAFT II
3.-	COMMANDOS
4.-	C&C: RED ALERT
5.-	STARCRAFT
6.-	CIVILIZATION II
7.-	DUNGEON KEEPER
8.-	TOTAL ANNIHILATION
9.-	THEME HOSPITAL
10.-	HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

STARCRAFT BROOD WARS



RAINBOW 6



RIVERWORLD



SPELLCROSS



La duda de si la estrategia en tiempo real es tal, no termina de disiparse, ya que hay opiniones para todos los gustos

Noticias Noticias

Era de esperar. Como ya ocurrió con «Warcraft II», también «Starcraft» tiene disco de escenarios. Realizado por Sapphire/Blizzard, **«Starcraft Expansion: Brood Wars»** ofrecerá 24 nuevas misiones (8 por campaña) para «Starcraft», 3 nuevos decorados, y 6 unidades inéditas (2 por bando). También se incluirán 100 mapas multijugador, muchos de ellos con objetivos especiales que cumplir. Blizzard también ha autorizado otro disco de expansión que realizará WizardWorks, y cuyo nombre será «Retaliation».

También era de esperar que más pronto o más tarde, **Microprose** se decidiera a desarrollar **«Master of Magic 2»**. Por el momento no tiene definida fecha de lanzamiento, pero en estos momentos están trabajando duro para tener el juego completo para antes del verano del año próximo. Está siendo programado también por **SimTex**, y contará con muchas novedades, sobre todo en la IA y en el aspecto gráfico.

Tras **«Ubik»**, desde Cryo nos llegan noticias de un nuevo título del que se está hablando mucho: **«Riverworld»**. Como «Ubik», será estrategia en tiempo real en un entorno 3D, pero a diferencia de «Ubik», no será un juego de comandos, sino de construcción de mundos y gestión de recursos, algo mucho más calmado. El aspecto gráfico del programa promete ser impresionante, al igual que sus aspiraciones.

Red Storm Entertainment son los creadores de **«Rainbow 6»**, un juego de estrategia 3D con vista en primera persona en el que controlaremos un grupo de fuerzas especiales en la lucha contra el crimen. Mucho combate táctico, mucha guerra de guerrillas, y una perspectiva similar a la de los shoot'em ups 3D, con un marcado componente de acción, por tanto. Será distribuido por Eidos.

Un nuevo wargame sobre la **Guerra Civil americana** sale a escena realizado por Interactive Magic. Se trata de **«Nort & South»**, que tendrá un aspecto similar a otros títulos de la serie "Great Battles..." de la misma compañía. Tendrá un desarrollo clásico por turnos, sobre un mapa muy ampliado y con unidades también al máximo nivel de detalle. El aspecto gráfico y sonoro va a estar también muy cuidado, a la altura de lo que este tipo de juegos ofrecen actualmente.

De **Dreamtime Interactive**, otra compañía desconocida que forma parte de Electronic Arts, nos llega **«Shogun»**, ambientado en el Japón imperial del siglo XVI. Es un juego que mezcla estrategia histórica basada en turnos con combate táctico en tiempo real, recubierto todo ello por un manto de jugabilidad y calidad técnica. La fecha de publicación se fija para mediados del año próximo.

Finalmente, hemos tenido conocimiento de la noticia de **tres títulos importantes** cuya publicación se marcha al **año que viene**: «Heroes of M & M III», «Jagged Alliance 2», y «Sid Meier's Alpha Centauri». La espera será larga.

Noticias Noticias

Estrategas Enredados

Continuamos ofreciendo direcciones de correo de nuestros amigos estrategas a los que os podéis dirigir si tenéis las mismas inquietudes que ellos.

carluis@redestb.es: para hablar de cualquier tema estratégico, pero sobre todo «Command & Conquer».
bonasera@mx4.redestb.es: también está dispuesto a tratar cualquier tema, pero sobre todo «Civilization II».
0204353g01@abonados.cplus.es: para jugar a «Red Alert», «Starcraft» o «Age of Empires».
agc@ciudad.com.ar: para jugar a «Starcraft», «Warcraft 2» o «Age of Empires».
carlosviader@infomail.lacaixa.es: para jugar a «Warhammer: Dark Omen».

Y además, un recopilatorio especial de direcciones sobre «Dune 2000»:
- The Noble Atreides of Dune 2000:
http://members.xoom.com/Dune2000/
- Black Magic's Dune 2000 Zone:
http://calgary.shaw.wave.ca/~nsulliva/zone/dune/index2.html
- Dune 2000 Command Center:
http://command.spaceguild.com/
- The Fighters!:
http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/7882/fighters.html
- Fed2K:
http://dune.ww-underground.com/
- Dune2K.com:
http://www.dune2k.com/index1.html
- House Ordos:
http://freeweb.digiweb.com/games/ordos/

escuela de estrategas

MICROMANÍA

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

Eduardo Espartosa Navarro, de Madrid, nos pide un truco para «Panzer General II». Intenta esto nada más comenzar la campaña Blitzkrieg: en el primer escenario, antes de hacer nada, salva la partida con tus 500 puntos de prestigio. Sal del juego y mediante un editor hexadecimal abre la partida salvada y busca la línea 00002D80, en la que habrá 8 grupos de 4 números hexadecimales. Cambia F401 por DAD6 para obtener 550.000 puntos de prestigio.

Carlos Pérez, de Murcia, se confiesa un apasionado del «Risk» de tablero, y nos pregunta si el de ordenador colmaría sus expectativas. Nuestra respuesta es positiva; deberías adquirir el juego, pues no te defraudaría, sino al contrario, pues es una conversión excelente. La página oficial de «Risk» en Internet es www.risk.com.

Cristina Pedrajas Rodríguez nos pregunta si «C&C 2: Tiberian Sun» va a salir traducido al castellano. En principio es de esperar que así sea, aunque hasta que no llegue el momento no se puede asegurar nada. La opinión de Cristina es que sería una gran decepción si no saliese traducido y doblado, tanto que incluso dudaría en comprarlo, pero si saliese traducido y doblado, se lo compraría en seguida. Seguro que todos los fieles seguidores de la saga «C&C» opinan igual que Cristina, y seguro que los señores de Electronic Arts toman buena nota de ello.

Respecto a las fechas de salida de los nuevos juegos, tenemos varias consultas. Curro (curro@sistelcom.com), nos pregunta por la fecha de salida de la segunda parte de «Constructor». Pues bien, Acclaim aún no tiene fecha definitiva, pero seguro que hasta 1.999, nada. Rafael Estalrrich se interesa la salida a la calle «SimCity 3000», que Maxis tiene programado para finales de año. David Martínez desea conocer la fecha de salida de «Age of Empires 2», que Microsoft tiene previsto también para finales de año.

En el apartado de breves, Francisco León duda entre comprarse la primera o la segunda parte de «Heroes of Might and Magic»; y mi consejo es que se compre las dos, pues ambas son juegos imprescindibles. José María Contreras se interesa por si «Commandos» tendrá un disco de misiones, lo que es cierto, aunque probablemente haya que esperar hasta el año que viene.

El Estratega Anónimo
(alias Toro Sentado)



ARMY MEN

El Truco del mes

Pulsa la tecla Escape y luego escribe las palabras siguientes para obtener los beneficios asociados en el programa «Army Men»:

- **Triumph:** Victoria inmediata en el escenario.
- **Succumb:** Derrota inmediata en el escenario.
- **Aeroballistics:** Proporciona apoyo aéreo total.
- **Omnisicient:** Cambia entre tu vista y la vista de todas las tropas.
- **Invulnerable:** Hace invulnerable a Sarge.
- **Paralysis:** Paraliza a los enemigos en su sitio.
- **Plethora:** Rellena la munición al máximo.
- **Telekinetic:** Teletransporta a Sarge a cualquier lugar del mundo.
- **Occultation:** Modo stealth, ocultando a Sarge cuando no dispara.
- **Kahuna:** Proporciona vista omnisciente, explosiones e invulnerabilidad.

Temas para el DEBATE

El tema de debate "¿Son juegos de estrategia los juegos en tiempo real estilo «Warcraft» o «C&C»?" os ha calado muy hondo, y sois muchos los que de una manera u otra os pronunciáis a favor o en contra de esa pregunta:

- Ander Bear, de Pamplona: "Aconsejo a los lectores que piensan que no, que jueguen por ejemplo a «Starcraft» contra oponentes humanos. Cada persona que te encuentras sigue sus propias tácticas y tiene sus unidades favoritas. Es verdad que hay que tener cierta habilidad con el ratón, e incluso con las teclas, pero ésta no sirve de nada si no empiezas la partida con una idea clara de lo que vas a hacer durante la misma, con una estrategia. Muchas veces no hace falta atacar con miles de unidades, sino que un certero ataque a tus recolectores de recursos si están mal defendidos, el haber colocado mal tus defensas, o no haber previsto cierto tipo de unidad, puede dar al traste con las esperanzas de victoria, y a eso yo le llamo estrategia."

- Biafra Jiménez Flores: "Yo creo que no son juegos de estrategia en parte, ya que los ataques no tienen nada de táctico, sino más bien es cuestión de llevar muchas unidades y atacar como se pueda. También tengo que decir que sí que tienen algo de estrategia y, aunque no lo fueran, son los juegos que más me gustan."

Creo que en esta última afirmación se resume el sentir de la gran mayoría de los estrategas respecto a los tipos de juegos que nos gustan.

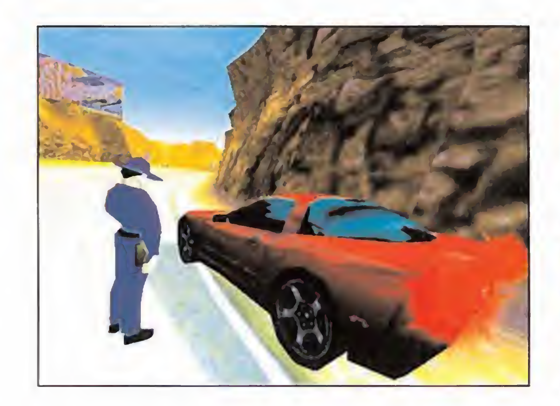
«Age of Empires» ya es el juego preferido por los estrategas, y «Commandos» sube en popularidad como la espuma

NEED FOR SPEED III
Hot pursuit

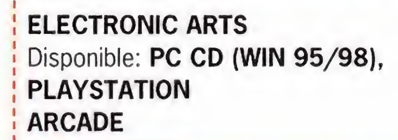
RECOMENDADO MICROMANÍA

Sinónimo de espectacularidad

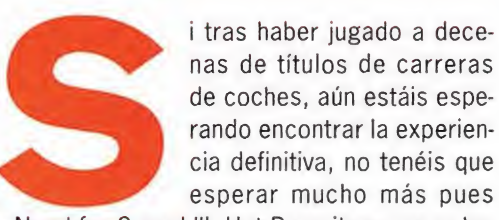
Mientras que la versión de consolas de «Need for Speed III» lleva ya bastante tiempo en la calle, la de PC acaba de ser finalizada. Desde un primer momento creíamos que era porque su creación era mucho más laboriosa y se estaba empleando mucho más esmero y cuidado. Ahora que la tenemos entre nuestras manos, vemos que así era, efectivamente.







ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
ARCADE



Si tras haber jugado a decenas de títulos de carreras de coches, aún estáis esperando encontrar la experiencia definitiva, no tenéis que esperar mucho más pues «Need for Speed III: Hot Pursuit» es ya un hecho palpable. Siguiendo los mismos esquemas clásicos de conducción deportiva que ya hicieron destacar a sus predecesores sobre el resto de juegos del mismo estilo, la espectacularidad de esta última entrega ha sufrido un aumento alarmante, alcanzando cotas de realismo hasta ahora insospechadas en un programa de ordenador.

A los mandos de once de los coches más caros del mercado automovilístico actual, entre los que se incluyen el Aston Martin DB7, el Ferrari 550 Maranello, el Lamborghini Diablo SV, el Mercedes SL600 y el Italdesign Scighera entre otros, vamos a tener que enfrentarnos a los circuitos más complicados que las endiabladas mentes de los programadores de este juego son capaces de imaginar.

Podemos elegir entre varios modos de juego: carrera normal, donde tendremos la opción de competir con otros corredores, o disfrutar de un agradable paseo a doscientos sesenta kilómetros por hora sin más compañía que la del tráfico normal; persecución, el más

Art Futura Show 98

El Art Futura Show es una selección internacional de los mejores trabajos de animación por ordenador y efectos digitales.



Lights and Water

Satoshi Kitahara

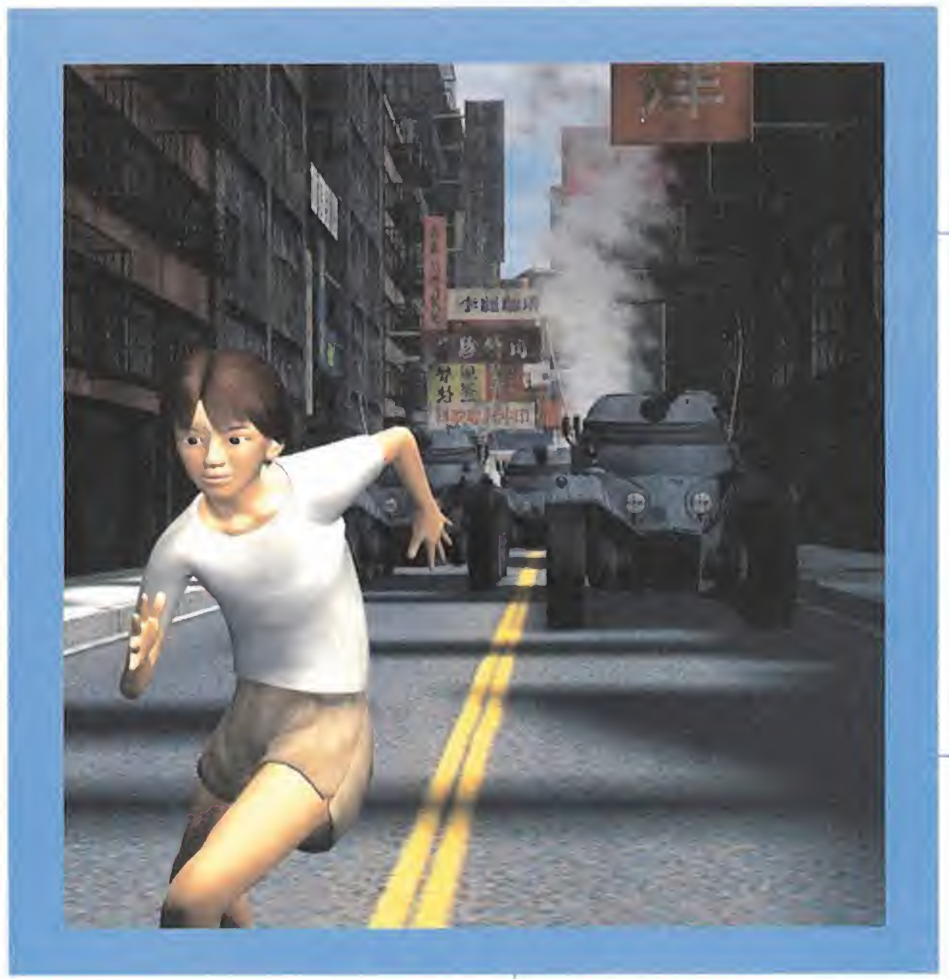


Productor: Satoshi Kitahara
Director: Satoshi Kitahara
Animación: Satoshi Kitahara
Música: H. Kawada

Mis gráficos por ordenador me brindan por cuarta y consecutiva vez la entrada a Art Futura. Éste es mi primer intento de utilizar Mental Ray para adentrarme en el realismo de los efectos de iluminación.

Me he centrado en los efectos de niebla para intentar crear unos entornos que tenía en la mente. Estos entornos y personajes son el resultado de un intento de conservar mis diseños originales que están siempre presentesen mis cintas.









Zaijian

Nobuto Ochiai



Director: Nobuto Ochiai
Personaje diseñado por: Hiromi Hayashi
Agradecimiento especial a Kensuke Yamamoto and Miwako Fukawa
Software: 3D Studio Max R2



"Zaijian" es mi quinta pieza original de animación por ordenador. Intenté, sobre todo, hacer una agradable obra de animación más que centrarme solamente en la técnica informática.

Localizada en una imaginaria ciudad asiática "Zaijian" es una demo de un largometraje que espero producir en el futuro. Es la historia de un muchacho que lucha por sobrevivir en una guerra civil. Empecé con una descrpición de la ciudad, creando múltiples escenas en CG y finalmente las edité hasta llegar a dos minutos.



Mouse Hunt

Rhythm & Hues Studios

Director: Sylvia Wong
Productor: Shannon Casey
Supervisor de Efectos: Charlie Gibson
Supervisor de Animación por Ordenador: Mary Lynn Machado
Música: Sue Benko, Scott Seuss, Colleen Smith

Rhythm & Hues Studios completaron 38 escenas de efectos visuales para la película de DreamWorks SKG. Rhythm & Hues Studios produjo un ratón fotorealístico (incluyendo movimiento completo y un realzamiento del rostro), un gato, cerezas, aceitunas y queso, efectos de humo y fuego y ha elaborado acción real y elementos sintéticos (que incluyen nieve), compuestos sobre elementos vivos.





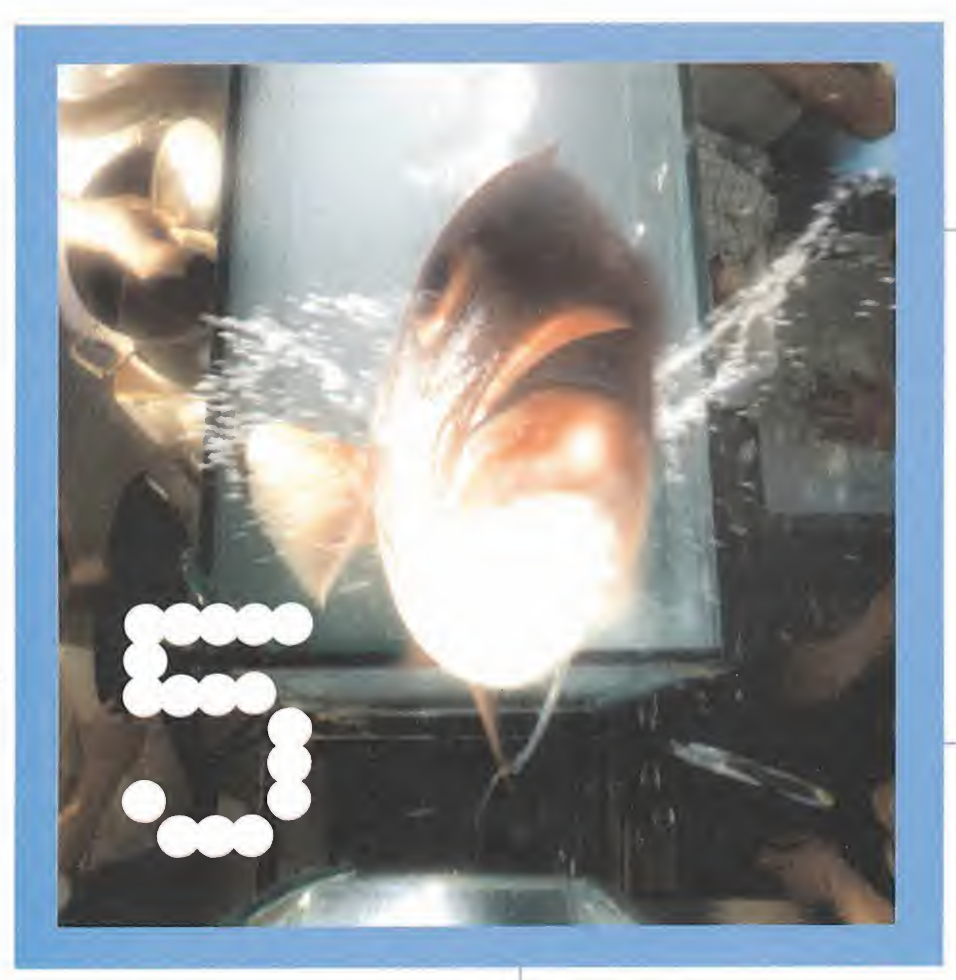
Baby Elephants Day Out

John Francis

Animación-Modelado-Composición: John Francis
Música: John Francis
Hardware: O2 Silicon graphics R10000 Workstation, Macintosh
Software: Softimage 3D Extreme / Adobe After Effects
Avid Media Suite Pro / Pro Logic Software

Este corto fue realizado durante 4 semanas por una persona (John Francis). Incluyó modelado/animación/iluminación/composición y acción real filmando en una semana con una mini-cámara DV. Llevó cerca de 30 horas modelar y crear la textura del elefante y la bicicleta y sobre 40 horas animar los planos. Básicamente llevó una noche crear la animación genérica del elefante montando en la bicicleta, animación que fue usada a lo largo de todo el film con ligeros ajustes de la animación ya existente.













Frisk Fish

Glassworks Ltd.

Productora: The Pink film Co.
Post-Producción: Glassworks Ltd.
Director: Harald Zwartz
Animación: Alatair Hearsum
Compositor: Rachel Mills
Productor: Bash Robertson
Post-Productor: Sean Feeney, Sally Mattinson
Música: Beetroot
Software, Hardware: Silicon Graphics, Softimage, Eddie, Flame, Mental Ray

Originariamente teníamos la intención de rodar los primeros planos con peces vivos, pero la importación del "Red Snapper" era prohibitivamente cara en Gran Bretaña, por lo que decidimos que todos los peces del acuario fueran generados por ordenador. Los chapoteos fueron rodados in situ dejando caer peces de plexiglás en los acuarios.

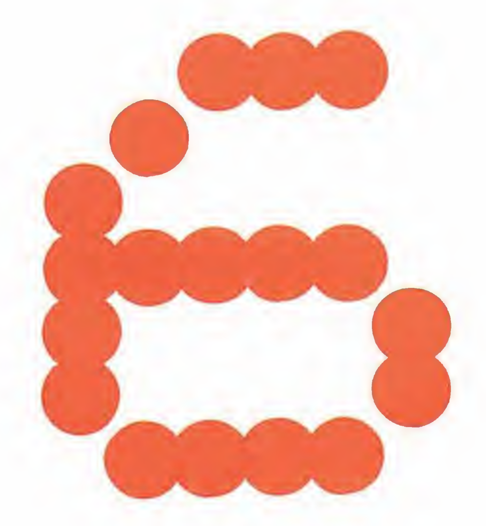
Machsumo

Flaming Fat Men on Ice Skates

William F. Sheffler

Director: William F. Sheffler
Productor: William F. Sheffler
Consultor: Mitsutoshi Higa
Sonido:Tom Moore
Software: Alias/Wavefront 7.5, Composer 4.0, Adobe Photoshop 3.0
Hardware: SGI R5000/O2/Octane/Power Challange

Finalmente la pregunta es respondida: ¿Cómo suenan dos luchadores de sumo chocando a 900 km/h?



VHX/ CarrHot



Luc Otter

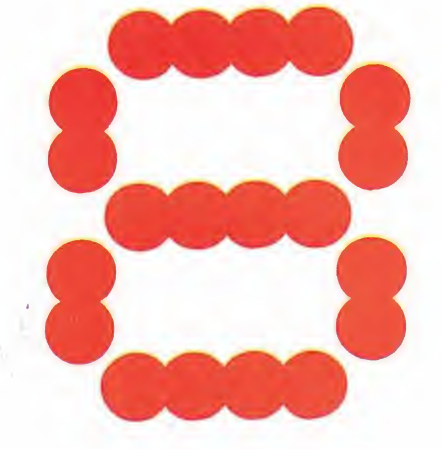
Director, Animación, Modelado: Luc Otter
Animación, Modelado: J.P. Boies
Iluminación, Pintura en 3D: René Morel
Modelado, Pintura en 3D: Stephanie Combe
Modelado, Rendering: Guy Lampron
Plugging, Rendering: Christopher Bernaud
Composición y Efectos Especiales: Patrick Bergeron
Sonido y Música: Normand Roger with Denis Crartrand & Nathalie Sanguy
Producción: Paul Nightingale, Hans Van Der Sluys

"CarrHot", es la última aparición de Olga que puede verse ahora en vídeo...









Race for Atlantis-Imax 3D

Rhythm & Hues Studios

Director: Arish Fyzee
Productor: Barry Kemper
Productor de Animación por Ordenador: Ellen Coss Head
Diretor Técnico: Nik Titmarsh, Liz Kupinski

Rhythm & Hues Studios han producido la primera película IMAX estereoscópica para el Caesar's Palace de Las Vegas. Los cuatro minutos de la atracción tratan de la ciudad perdida de la Atlántida y es el tercer film estereoscópico producido por Rhythm & Hues.



A Narrow Martian of Error

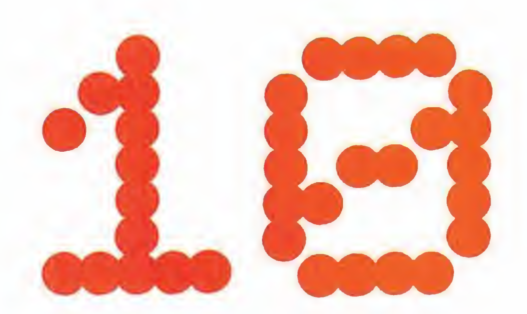
Angela DiMeglio & Marcus Hart

Idea original y animación: Marcus Alexander Hart & Angela Rose DiMeglio
Música: Mike Spring & Erik Winquist
Mezcla de Sonido: Marcus Alexander Hart
Consejero Facultad: Claudia Cumbie-Jones
Soporte audiovisual: Phil Chiocchio, Erik Winquist, Iva Lovell
Software: Alias Power Animator 8.2, Composer, Studio 16
Hardware: SGI O2, Amiga 4000

"A Narrow Martian of Error" es una mirada satírica al intento de estudiar el planeta Marte. Incluso misiones avanzadas tecnológicamente como el Mars Pathfinder sólo han podido contribuir con imágenes fijas y datos en bruto del planeta rojo. Únicamente enviando exploradores a Marte se podría verdaderamente descubrir sus secretos.
No importa como lleguen a ser de avanzadas tecnológicamente las investigaciones humanas en el espacio, sus descubrimientos estarán siempre un segundo distante de las observaciones de los actuales exploradores.







Invisible Ocean

Françoise Garnier ExMachina

Un film de: François Garnier
Productor: José Badia, Monaco Inter Expo
Producción Ejecutiva: ExMachina
Idea: Pascal Candau
Sonido y Música: Franck Schmidt
Jefe de Producción: François Ploye
Diseño: Gilles Cornu

El largometraje "Océano Invisible", creación de François Garnier y el equipo técnico de ExMachina, nos presenta el descubrimiento del plancton marino en compañía de una cría de ballena.

El principal interés de "Océano Invisible" es su aspecto científico: el film entero está basado en la investigación histórica y científica realizada por el Museo Oceanográfico de Mónaco.



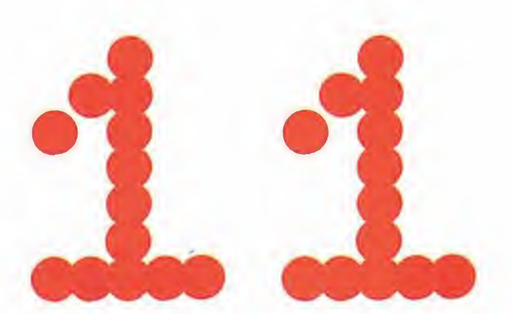


Pings
Pierre Coffin
ExMachina

Producción: ExMachina
Director: Pierre Coffin
Música: Franck Schmidt
Hardware: PC
Software: 3DsMax, ExMachina Rendering Software
Animación: Elisabeth Patte, Pierre Coffin

Pings es un piloto de una futura serie. Personajes preciosos en una situación "políticamente incorrecta", con un original estilo gráfico. El primer episodio está inspirado en "Luxo Junior". Realizado en 3DsMax con software de rendering de la propia compañía.





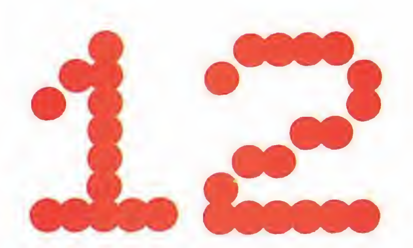
Geri's Game

Jan Pinkava

Pixar Animations Studios

Escrita y Dirigida por: Jan Pinkava
Producida por: Karen Dufilho
Productores Ejecutivos: John Lasseter, Edwin Catmull
Director Técnico: David R. Haumann
Director Técnico Supervisor: Leo Hourvitz
Manager de Producción: Holly Lloyd
Modelado: Jason Bickerstaff
Iluminación: Jean-Claud Kalache, Jason Bickerstaff, Ana Lacaze, Ken Lao
Coordinador de Animación: Troy Sutton
Diseño de sonido: Tom Myers, Skywalker Sound
Música: Flambée Montalbanaise, Gus Viseur et son Orchestre

El juego de Geri (Geri's Game) es un cortometraje de animación sobre un anciano al que le gusta jugar al ajedrez en el parque – generalmente contra sí mismo. Siempre es el ganador ¡aunque esto signifique hacerse trampas!





Aerobot

Polygon Pictures

Producción: Polygon Pictures
Productor: Takashi Fukumoto, Yukio Kotanaka
Director: Jun Asakawa (Caravan)

Aerobot es un equipo de cuatro robots atletas cuyos músculos y articulaciones se mueven libremente mientras interpretan una danza de aeróbic.

Aerobot is a team of four athlete robots whose muscle and joint move freely while they perform the aerobic dance.











The Fly Band!

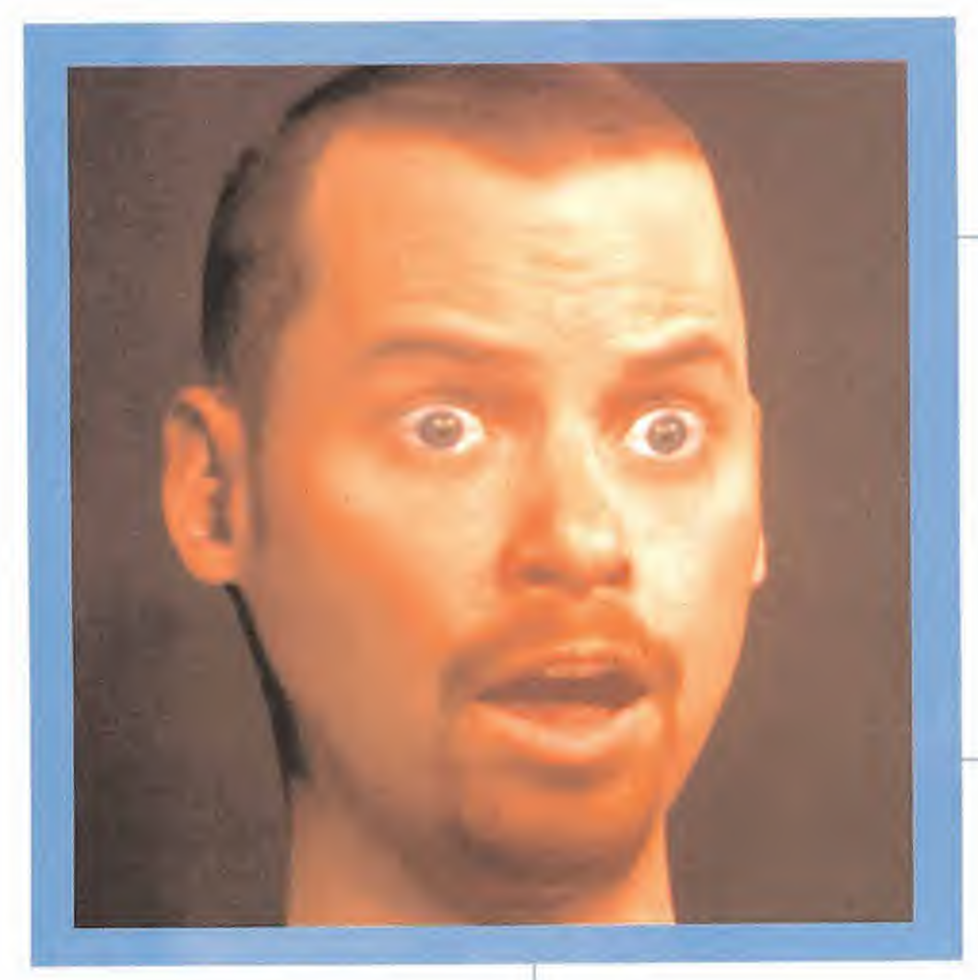
Polygon Pictures

Producción: Polygon Pictures
Productor: Takashi Fukumoto, Yukio Kotanaka
Director: Seiji Siota, Tohru "Patrick" Awa

The Fly Band es un grupo de música funky de Nueva York. Con su distinguido sentido del ritmo, crean buenos sonidos utilizando objetos de uso diario como instrumentos musicales.















Sinthesizing Realistic Facial Expressions

15

Frederic Pighin

University of Washington

Producción: Frederic Pighin, Jamie Hecker, Richard Szeliski, David Salesin
Software escrito por: Frederic Pighin y Jamie Hecker
Colaboradores: Katrin Petersen, Andrew Petty, J.R. Drew, Carla Fraga, T. Darr
Hardware: Silicon Graphics

Presentamos nuevas técnicas para la creación de modelos faciales en 3D con texturas hiperealistas a partir de fotografías de modelos humanos, creando transiciones suaves entre las distintas expresiones faciales mediante el "morphing" entre los diferentes modelos.

Starship Troopers Visual Effects

Phil Tippet, Graig Hayes

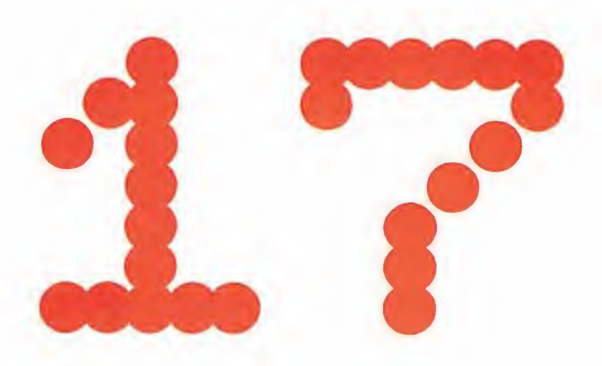
Supervisor de Efectos Visuales de las Criaturas: Phil Tippett
Supervisor de Diseño VFX: Graig Hayes
Productor VFX: Jules Roman
Supervisor de Producción: Alonzo Ruvalcaba
Animación de Personajes Principales: Blair Clark, Pete Konig, Adam Valdez
Iluminación: Larry Weiss, Greg Butler
Animación FX Digital: Eric Leven, Al Arthur
Jefe Desarrollo Software: Doug Epps

Nuestro trabajo consiste en un extracto de los efectos visuales de la película de TriStar "Starship Troopers". Tippett Studio se apoya exclusivamente en las tecnologías de animación por ordenador para modelar, animar, iluminar y componer 225 planos de insectos digitales; conteniendo algunos de estos planos miles de insectos.



The Eccentric Circle

Dun Zhao

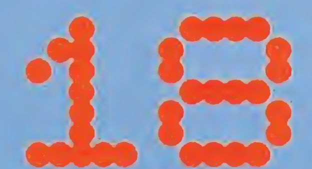


Producción: Dun Zhao (Academy of Art College)
Director: Dun Zhao
Modeling: Dun Zhao
Animación: Dun Zhao
Composición y Edición: Dun Zhao
Mezcla de Música y Edición: Dun Zhao, Bryan Beresford
Software: Alias/Wavefront/PowerAnimator, Alias/Wavefront/Composer, Adobe/Photoshop
Hardware: SGI Indigo2, O2.

El contenido del corto está basado en dos famosos cuadros de Salvador Dalí: "El Atleta Cósmico" y "Le Visage de la Duerre". Estas imágenes representan la fantasía del mundo occidental. Otras secuencias han sido creadas en el entorno de la Antigua Asia representando la realidad del mundo oriental.



CPU Wayne Gilbert



Historia, Director / Story, Director: Wayne Gilbert
Software / Software: Soft Image/Renderman
Hardware / Hardware: SGI
Especial Agradecimiento a / Special Thanks to
Industrial Light + Magic.

CPU es un corto que señala la importancia de planificar el trabajo antes de empezarlo y como a veces el camino más sencillo es usar papel y lápiz. No siempre el ordenador ayuda incluso sabiendo lo que quieres hacer.

CPU is a short film pointing out the importance of planning your work before you start and how at times the easiest way to plan is good old pencil and paper. The computer is not always cooperative even when you know what you want to do.

Jataka Dominick Cecere, Neal Nellans, PeteChoe, Jeff Baker, James Hill

19

Animación de Personajes y Accesorios: Dominik Cecere
Manager de Animación y Producción: Jeff Baker
Iluminación y Composición: Neal Nellans
Modelado y Animación de la Bestia: Pete Choe
Modelado de la Arquitectura: James Hill
Música compuesta e interpretada por: Niveus

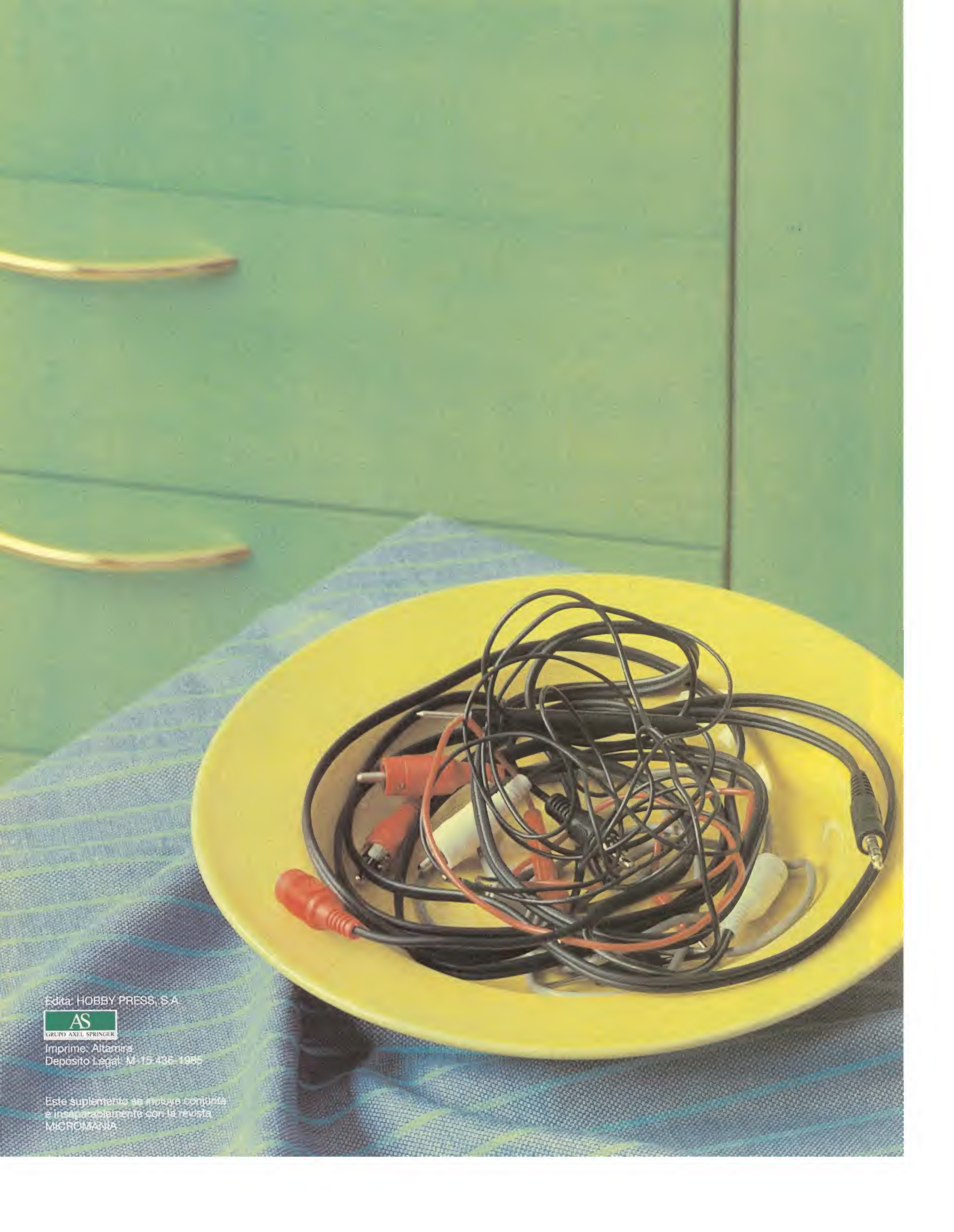
Solamente después de haber leido un libro, sabes como termina.
Después de haber leido la última palabra y haber cerrado las tapas, sólo entonces empiezas a tomar conciencia de porqué lo elegiste en primer lugar. Jataka es la historia de Lee y su viaje a un templo en la jungla para devolver una reliquia antigua. En su viaje encuentra al guardián del templo siendo forzado a re-examinar sus metas.

Gaia Santiago Fort Institut Universitari de L'Audiovisual

20

Dirección y Producción: Santiago Fort
Programación: Joan Lluís Abadia.

Animación realizada ultilizando los programas de vida artfificial desarrollados en el Institut Universitari de L'Audiovisual de Barcelona.


Edita: HOBBY PRESS, S.A.
AS
GRUPO AXEL SPRINGER
Imprime: Altamira
Deposito Legal: M-15.436-1985

Este suplemento se incluye conjunta
e inseparablemente con la revista
MICROMANIA

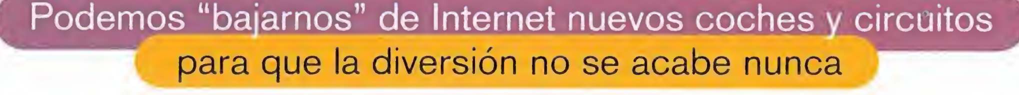


Podemos definir en todo momento el clima de los escenarios. Desde lluvia a nieve, pasando por niebla o día abierto.



No vamos a pilotar entre carreteras definidas, sino que ahora se encontrarán, dependiendo del escenario, con barro, arena u hojarasca.





innovador de los estilos de juego, y aquel en el que puedes hacer las veces de kamikaze, perseguido por la policía, teniendo que eludir coches patrulla, bandas de clavos y bloqueos de carretera, convirtiéndonos así en los más buscados del estado; pudiendo también colocarnos al otro lado de la ley y ser un aguerrido policía que, a bordo de nuestro veloz coche patrulla, tendremos que pararle los pies a esos locos del volante, haciéndoles frenar a toda costa y poniéndoles una multa antes de que escapen; a muerte, nos lleva a otro tipo de carrera contra otros pilotos y el campeonato, en el que entraremos a formar parte de una liga en la que sumaremos puntos según nuestra posición en las carreras y donde nuestro objetivo principal será alzarnos con el triunfo.

Por si esto fuera poco, además podremos modificar por completo las características de los escenarios, en cuanto a clima y horario, y las características de nuestro vehículo: transmisión, color, etc.

MÁS ACCIÓN EN INTERNET

¿Que estáis cansados ya de las trece máquinas que vienen predefinidas? Pues Electronic Arts pondrá a vuestra disposición en la página Web de «Need for Speed III: Hot Pursuit» nuevos modelos que podréis "bajaros" e incluirlos en vuestro juego.

¿Que ya os conocéis todos los escenarios de memoria? También podréis llevar a cabo la misma acción a este respecto. Como podéis comprobar, la compañía encargada de este título no ha escatimado ningún esfuerzo para convertir a «Need for Speed III: Hot Pursuit» en el mejor juego de carreras de PC.

Una vez hayamos entrenado lo suficiente en la tranquilidad de nuestro hogar, podremos competir con otras personas, pues la opción multijugador incluye conexión por LAN, modem o cable serie, siendo una de las opciones más divertidas de todas la de varios policías contra uno o varios kamikazes, y que sin duda demostrará con creces cuál de los amigos es el mejor de todos.

Al otro lado de la ley

En esta tercera parte vamos a poder encarnar dos papeles diametralmente opuestos, como son, primero, el del amante de la velocidad a bordo de un reluciente Lamborghini o un Ferrari, y por otro el del policía encargado de frenar en seco la carrera suicida de ese kamikaze, tratando de alcanzarle con nuestro no menos potente, pero más manejable y lleno de dispositivos, coche-patrulla.




De nuevo, el interior de los vehículos es, en una palabra, perfecto. Ningún juego hasta ahora ha conseguido emular tan bien los cuadros de mando de los coches.

COCHES INMACULADOS

El único punto que le resta realismo al juego es el mismo de las partes anteriores: el perenne estado impoluto de los coches a pesar de los muchos accidentes, golpes, roces y vuelcos que podamos sufrir en nuestro recorrido, y esto es así por el contrato que EA ha tenido que firmar con las constructoras de los vehículos que se incluyen, que se basaba precisamente en eso, mantener la máquina como nueva en todo momento. No creemos que esta situación sea una dificultad a la hora de divertirnos con «Hot Pursuit», pues saber que podemos poner un vehículo de más de cincuenta millones de pesetas a trescientos kilómetros por hora, sin temor de realizarle ni la más mínima abolladura, es algo que aumentará geométricamente la espectacularidad.

Los gráficos son alucinantes, tal vez el punto más destacable del título. Los reflejos, transparencias y efectos especiales como el humo, las chispas o el polvo son increíbles si disponemos de una tarjeta aceleradora 3D, lo cual no quiere decir que el juego no tenga buen aspecto si se carece de este hardware.

Si sois amantes de la velocidad y el espectáculo sobre, no dejéis escapar la oportunidad de adquirir este título.

C.F.M.

Al principio es muy difícil elegir el vehículo para competir, pues todos son realmente espectaculares; con el tiempo, elegiremos el que mejor se nos acomode





TECNOLOGÍA 91 **ADICCIÓN 92**

Los reflejos producidos por la brillante carrocería de los vehículos son realmente fantásticos. La carga de los escenarios no es demasiado larga, como ocurría en las anteriores entregas de la saga. Los gráficos sin aceleradora 3D son bastante buenos, pero increíbles con ella.







Giro Zak®
¡EL JUEGO DE LA BOLA DIVERTILOCA!
¡SI NO ME SIGUES, ESTÁS PERDIDO!
¡DE 1 A 6 JUGADORES!
¡6 TIPOS DE JUEGOS!
Gíralo y Busca el COLOR o el NÚMERO que GIROZAK te ordene
¿Eres capaz de demostrar tu HABILIDAD?
Participa en el
Concurso Nacional de Girozak
BIZAK
EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO
BIZAK, S.A.
Camino Ibarsusi, s/n
48004 BILBAO
ALTA TECNOLOGÍA:
Funciona mediante un sensor de gravedad

El mundillo de las aventuras gráficas está a punto de pasar por uno de esos momentos críticos que ya han superado otros géneros: el salto de las dos a las tres dimensiones. A tenor de los últimos acontecimientos, dicha evolución puede levantar ampollas...

La polémica

Cuando «Doom» o «Battlezone» aparecieron en el mercado, los aficionados de sus respectivos géneros los recibieron con salvas de cohetes y vítores de entusiasmo. No parece que vaya a ocurrir lo mismo con las aventuras gráficas en 3D, vistos los comentarios que se suceden últimamente. «Grim Fandango» de LucasArts y «Gabriel Knight III» de Sierra parecen ser, salvo sorpresas, los bombazos aventureros de los próximos meses. Dos propuestas de compañías clásicas que aportan un nuevo punto de vista: la tercera dimensión.

La demo de «Grim Fandango» aparecida en Internet, está sembrando admiración y polémica a partes iguales. Nadie pone en duda su inmensa calidad, pero muchos aventureros "fundamentalistas" han puesto el grito en el cielo ante semejante patada a los cánones clásicos de las aventuras gráficas. Good bye, ratón...

El manejo de «Grim Fandango» es idéntico al de las aventuras de acción en 3D, del estilo de «Alone in the Dark» o «Tomb Raider»: con los cursores o el joystick se mueve al personaje; mediante otras tres teclas, es posible examinar, coger y hablar/usar objetos. La diferencia con los anteriores ejemplos es que «Grim Fandango» sigue el desarrollo de las aventuras clásicas, eliminando los combates y las pruebas de habilidad –saltos entre plataformas, etc.–.

Los más curioso de todo es la forma de identificar los objetos: mientras nos desplazamos por los escenarios, Manny Calavera, el protagonista, gira la cabeza mirando fijamente los items que encuentra a su paso. Un sistema utilizado en el antiquísimo «Eternam», aunque aquí está mucho más perfeccionado.

«Grim Fandango» es también la primera aventura que soportará aceleración 3D opcional, aunque no aportará demasiado, pues únicamente los personajes, y no los escenarios, sufrirán la correspondiente mejora estética.

Al principio os puede resultar extraño; cambiar el cómodo ratón por el teclado o el joystick es un duro paso, pero si le dais una oportunidad, disfrutaréis con una aventura fascinante.

Podéis enviar vuestra opinión al respecto a la dirección habitual del Club. Pronto iniciaremos un reñido debate sobre la guerra 2D/3D.

Si lo que os gustan son las aventuras de toda la vida, tranquilos, pues Cryo tiene en capilla dos apetecibles títulos: «Ring», basado en la ópera de Wagner, El Anillo de los Nibelungos, y «China: Crimen en la Ciudad Prohibida». Sólo si siguen la línea de «Atlantis» o «Egipto», y no la de «Gadget», merecerán nuestra atención.





LAS MEJORES DEL MOMENTO

- The Curse of Monkey Island
- Hollywood Monsters
- Broken Sword II
- The Last Express
- Broken Sword

TOP 5

- Day of the Tentacle
- Monkey Island II
- Monkey Island I
- Indiana Jones Atlantis
- Sam & Max

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **EL CLUB DE LA AVENTURA**
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es







Otra apuesta interesante es **«Immanis»** de Cryogen, "la aventura de la próxima generación", tal como asegura su publicidad. Con un aspecto gráfico similar a «Broken Sword», «Immanis» aporta las condiciones climáticas y el paso de las horas a los escenarios. Mientras resolvemos los acertijos, el tiempo cambia, la noche cae y el día amanece en función de la fecha y hora en que juguemos. Por lo demás, se trata de una aventura medieval de misterio donde las posesiones demoniacas se transmiten de padres a hijos.

Los colegas amantes de los cotilleos verán colmada su sed de rumores con estos tres apuntes:

1) Jordan Mechner está meditando la posibilidad de hacer una película basada en su excepcional «The Last Express».

2) El retraso de «Simon the Sorcerer III» se debe a que el mentor de la saga, Simon Woodroffe, no se decide entre las dos o las tres dimensiones...

3) Los creadores de «The Curse of Monkey Island» están embarcados en una nueva aventura. Para alegría de Didac Candel de Barcelona y Jorge López de La Coruña, los rumores apuntan al deseado «Monkey Island IV». ¿Mi apuesta? Volved la vista a una galaxia muy, muy lejana, y pensad en la película que George Lucas estrenará el próximo año. Sí, sí, a "esa"

EL RETO



Hace unos meses, *Alejandro Pérez*, de Bilbao, nos envió el siguiente mensaje, ya publicado en Lenguas de Trapo: "Comentar el truco de la raíz de la cripta de los Sopabuena en «The Curse of Monkey Island» te hace parecer rematadamente tonto".

Alejandro no entendió que la finalidad del guiño era dar una idea a los aficionados de la saga sobre lo que se iban a encontrar, más que colgarme las medallas por el descubrimiento de un "flashback" tan sencillo.

Nuestro colega sigue purgando semejante afrenta en las mazmorras del Club. A propósito, ¿alguien se ha acordado de bajarle algún mendrugo de pan?

En cualquier caso, el comentario de Alejandro ha servido para poner en marcha un nuevo apartado: El Reto. Periódicamente, publicaremos una foto que mostrará algún secreto contenido en una aventura gráfica. Vuestro cometido será el de descubrir la forma de acceder a dicho secreto. Nuestro primer reto tiene lugar en «The Curse of Monkey Island». Observad la foto adjunta. No, no se trata de un montaje fotográfico. Guybrush Threepwood, en su tercera reencarnación, revisita uno de los escenarios de la primera parte, en donde puede verse a sí mismo, ya bastante "pasadillo" por la humedad. La pregunta es: ¿cómo se accede a dicha pantalla? Todos aquellos que consigáis descubrirlo, enviad una carta o e-mail a la dirección habitual. Seréis justamente alabados en la reunión del mes que viene.

Venga, por ser el primer reto, os doy un par de pistas: hay que tener paciencia y, obviamente, partir de un lugar pasado por agua... También podéis enviar vuestros propios retos incluyendo, si es posible, una pantalla para comprobar la agudeza de los compañeros. ¿Hay algún valiente que se atreva a descubrir el secreto?

me refiero. Más vale tarde que nunca, ¿verdad? Recordad donde lo oísteis primero...

VUESTRO TURNO

Antes de daros la palabra, no quiero que se me olvide hablaros del proyecto sobre un clónico del SCUMM –el generador de aventuras de LucasArts–, fugazmente tratado el mes pasado. Al parecer, lo que empezó siendo un experimento va a convertirse en todo un bombazo: un creador de aventuras gratuito con las mismas posibilidades gráficas, sonoras y argumentales que el SCUMM. ¿Su nombre? SCRAMM –Script Creator for Rebel Adventure Making Maniacs–. De momento, sólo se sabe que funcionará bajo Windows 95, aceptará "plug-ins", así como todos los estándares gráficos y sonoros más importantes. La primera versión verá la luz a final de año. Por supuesto, os mantendremos informados...

Viajamos ahora de forma virtual a Madrid para charlar un ratito con Francisco León. Este fanático aventurero está decepcionado porque adquirió el pack «Roberta Williams Anthology» y todas las aventuras, salvo «King's Quest VII», están en inglés. Nada puedes reprochar a la distribuidora, pues aparece claramente marcado en la caja. Mucho me temo que lo mismo ocurre con los packs «Leisure Suit Larry I–VI» y «Space Quest I–V»: imprescindibles para cualquier coleccionista... que domine el idioma de Shakespeare.

No conozco ninguna otra recopilación de aventuras en castellano, salvo los lotes «LucasArts Archives I–III», donde se incluyen algunas. Mejor que pruebes con títulos sueltos. Puedes encontrar todos los clásicos de LucasArts y Sierra –incluido el reciente «Leisure Larry VII»–, así como los éxitos de Revolution, las sagas de «Simon the Sorcerer» y «The Legend of Kyrandia», «MundoDisco», «Ripper», «The Pandora Directive», etc., etc., por menos de 3.000 pesetas. No hay pues, excusas, para piratear aventuras, ¿verdad?

Un nuevo salto espacio-temporal nos lleva hasta Vizcaya, donde reside Leire, cuyo nombre de guerra es Elbereth. Nuestra amiga está atascada en el complicado «Simon the Sorcerer II». Sabe que para librarse del mago constipado necesita un conjuro del libro de hechizos, pero Simon se niega a abrirlo. Ésta es la acción correcta, así que algo debes hacer mal. Puesto que no nos dices lo que has hecho hasta ese momento, puede que antes tengas que resolver algunas tareas anteriores, entre las que se encuentran tirar la bomba fétida en la carpa, pescar un pez, hacer que los bailarines provoquen una tormenta, conseguir gusanos supercargados luminosos, etc., etc. Prueba a usar directamente el libro con el mago resfriado...

Elbereth también quiere que le recomiende alguna aventura de este estilo. Te gustarán las sagas de «Monkey Island», «The Legend of Kyrandia» y «MundoDisco».

El último comentario de esta Diosa de los Elfos es el siguiente: "Estoy apenadísima porque Blizzard ha cancelado «Warcraft Adventures». Aunque no tenga tanta calidad como otros productos, conozco a mucha gente, incluida yo, que la hubiese comprado".

Elbereth se despide con estas poéticas palabras: "Que la sabiduría de los Altos Elfos os acompañe hasta el fin de la Tierra Media cuando se apaguen las estrellas". Como un "lo mismo digo" queda bastante soso, mejor respondo: "Y que más allá del fin, en el añorado Valinor, nuestros espíritus descarnados vuelvan a rememorar esta recién nacida amistad".

Ah, Tolkien, Tolkien, cuántos y cuántos recuerdos...

Cerramos esta mitológica reunión con otro desafío igualmente épico: «Hero Quest I». Esta aventura con abundantes toques de rol vió la luz en el año 1.989, pero eso no parece importar a Ángel Luis Vallejo, de Cuenca, emperrado en acabarse como sea semejante fósil. El problema es que Ángel no puede entrar en la casa de la curandera, indispensable para avanzar en la epopeya. Para ello, tendrás que escalar un árbol cercano al centauro –el que tiene un nido–, donde se esconde un anillo. Dependiendo de las habilidades iniciales de tu personaje, te costará más o menos intentos, pero al final conseguirás la ansiada joya.

¿Verdad que sienta bien terminar echando una mano a un colega en apuros? Estad atentos, pues el próximo mes, vosotros podéis ser los afortunados... ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

En la ya larga andadura de nuestros tops, parece cumplirse a rajatabla un curioso principio: todos aquellos juegos expulsados de las listas, retornan al poco tiempo con renovadas fuerzas. Eso es precisamente lo que ha ocurrido con «Hollywood Monsters» y «Day of the Tentacle». El mes pasado eran noticia por su ausencia, y este mes lo son por su espectacular escalada hasta las primeras posiciones.

«Immanis»







¡¡Ahora en CD-ROM!!



DESCUBRE MISTERIOS, CUMPLE TU MISIÓN, Y ADEMÁS, CONSIGUE QUE MORTADELO Y FILEMÓN PUEDAN RECUPERAR EL SULFATO ATÓMICO.

¡SÓLO TÚ PUEDES AYUDARLES!

ALUCINA CON LOS GRÁFICOS Y ANIMACIONES QUE SORPRENDIERON AL MISMÍSIMO IBÁÑEZ.

Con este juego ¡¡la diversión está asegurada!!



www.zetamultimedia.es

¡Gran promoción!

Por la compra de cualquier título de Zeta Multimedia, a excepción de los Moving Puzzle

Regalamos el CD-ROM El Campeón del Teclado

Regalo valorado en 4.950 ptas.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 28 DE FEBRERO DE 1999



DE VENTA EN:











TEL: 902 29 29 28

sumario

punto de mira

MICROMANÍA

122 MONACO GRAND PRIX R.S. 2 (PC CD)

La segunda parte del sensacional «Formula 1 Grand Prix Racing Simulation» demuestra que Ubisoft sí es capaz de mejorar lo perfecto. Sólo tenéis que echar un vistazo a este Punto de Mira para saber de lo que han sido capaces estos chicos.

Ya casi podemos oír los sonidos de las campanillas y los cascabeles. y de ver las guirnaldas y el espumillón mientras hacemos los Puntos de Mira de este mes. Ni siquiera el creciente frío ha podido disminuir la temperatura de esta sección, siempre candente gracias a las fantásticas novedades que os ofrecemos. Carreras de fómula uno, partidos de tenis, aventuras futuristas, estrategia en tiempo real y por turnos, historias terroríficas, juegos de lucha... Desde luego, no podéis decir que el mes de Noviembre viene sin variedad de títulos de grandes lanzamientos. ¡Hay para todos los gustos!



128 URBAN ASSAULT (PC CD)

Microsoft hace una acertada incursión en el terreno de la estrategia, con este juego 3D que nos hará partícipes activos de una batalla en el interior de ciudades devastadas.

132 SPELLCROSS (PC CD)

De los creadores de «Carmageddon» llega este fantástico juego de estrategia por turnos que enfrentará a las fuerzas militares de la Tierra contra una amenaza venida de otra dimensión, cuya principal fuerza gira en torno al dominio de las artes mágicas.





138 TEKKEN 3 (PLAYSTATION)

La serie más impresionante que se ha hecho para PlayStation dentro del género de la lucha es, sin lugar a dudas, la que lleva el nombre de «Tekken» y aquí tenemos su tercera parte.

144 NIGHTMARE CREATURES (PC CD)

Un monje y una espadachina se enfrentan a monstruos del averno en el Londres victoriano. Activision nos da la oportunidad de echarles una mano.





FUTURE COP

LAS BANDAS TOMAN LA CIUDAD

ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE



En «Future Cop» debemos combatir las bandas que asolan Los Ángeles, en un futuro próximo, patrullando a bordo de un vehículo de asalto capaz de trasformarse en deslizador o cyborg. El juego presentará dos planteamientos en los que combatir el delito: patrullar con nuestro vehículo o enviar una fuerza de asalto dentro de un área concreta, en un escenario en 3D muy detallado. Un arcade típico que, a pesar de su escasa originalidad, incluye elementos variados.

★★★

MEGAMAN X4

EL HÉROE RESISTE

CAPCOM/VIE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

El clásico «Megaman» –que tan bien ha funcionado en anteriores ediciones–, vuelve esta vez con la misma filosofía en la que mantiene, aunque mejorada, una apariencia desfasada técnicamente, que sigue teniendo –no obstante– algunos fieles seguidores. En este plataformas, típico de recreativas de los 80, controlaremos a nuestro personaje a través de un gran número de niveles entre los que encontraremos diversos enemigos. Un programa que cuenta con una gran jugabilidad, sólo indicado para los incondicionales de este héroe, y de un tipo de juegos a punto de la extinción.

★★



Kobe Bryant in NBA courtside

El nuevo ídolo del basquet





NINTENDO
Disponible: **NINTENDO 64**
ARCADE

La más joven súper estrella de la NBA, Kobe Bryant, goza ahora de un juego basado en su indudable talento para el baloncesto. Con «Kobe Bryant in NBA Courtside» emularemos a este carismático jugador de baloncesto de la NBA, poniendo en práctica sus especialidades. Diseñando la táctica a nuestro antojo podemos realizar dobles defensas, efectuar entradas a canastas y todo tipo de maniobras, desde eficaces palmeos hasta mates de altos vuelos o asistencias.

En «Kobe Bryant in NBA Courtside» disponemos de todos los equipos y jugadores reales de la más prestigiosa liga de baloncesto del mundo, contando con el añadido de la voz del locutor de Seattle Sonics, Vic Orlando.

Entre las posibilidades de «Kobe Bryant in NBA Courtside», la opción de crear jugadores, diseñando sus habilidades personales, está bastante bien contemplada, así como cientos de movimientos especiales capturados de los partidos de la NBA.

Su apariencia gráfica y sonora está a la altura de otros programas recientes de similares características manteniendo un buen nivel. Éste es un programa que pueden disfrutar todos los aficionados al baloncesto de altos vuelos y que entusiasmará a los fans de Kobe.

S.T.M.

72

NHL 99

Con la dureza del hielo

EA SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN95/98), PLAYSTATION**
V.Comentada: **PLAYSTATION**
SIMULADOR

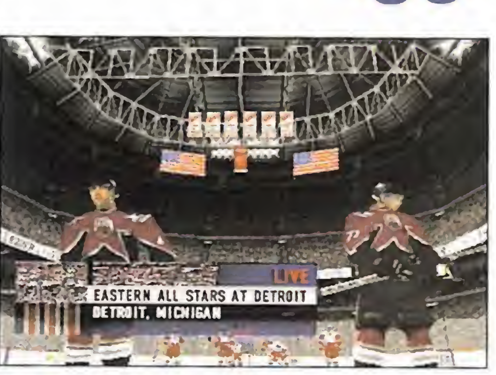
La copa de la liga de hockey norteamericana vuelve a estar en juego en «NHL 99», que se ha convertido en el simulador más completo de este deporte a lo largo de sus ediciones anuales. Esta vez el hockey toma un matiz más rudo con los golpes y la dureza que lo caracterizan en la realidad, resultando un título en el que el espectáculo toma mayor importancia.

En «NHL 99» se han incorporado diversas novedades, actualizando plantillas, equipos, las reglas internacionales de juego y los tamaños de los anillos en la cancha de hielo. Los equipos internacionales incluyen a los Campeones Olímpicos, La República Checa. También se han integrado nuevos modos de juego, entre los que destacan los de entrenamiento y la opción de poder elegir el

nivel principiante, que esta vez resulta realmente fácil de jugar.
Sin embargo, lo que más llama la atención es todo lo refrente a los movimientos. Se han capturado de nuevo –dejando de lado lo anterior– ofreciendo ahora una variedad y naturalidad fuera de lo común y consiguiendo una apariencia extremadamente realista. Estrategias y todas las maniobras típicas de la liga NHL están reflejadas en este título en el que además contamos con el asesoramiento del prestigioso entrenador Marc Crawford, ganador de la Stanley Cup.
«NHL 99» está indicado para todos los fanáticos del hockey, tanto si desean exprimir al máximo sus posibilidades como profesionales, como si participan en una partida rápida.

A.L.M.





Armored Core

Mercenarios cibernéticos



FROM SOFTWARE
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Tras la Gran Destrucción, la Humanidad desapareció de la faz de la Tierra, desolada e inhabitable, y los pocos supervivientes subsistieron bajo tierra. Cincuenta años después, varias compañías se reparten el control de la población entre encarnizadas batallas sin guardar la más mínima contemplación.
Asumiendo el papel de un mercenario, a las órdenes de La Guardia de los Rapaces, tomaremos control de una fabulosa máquina de combate. Los Armored Core son desarrollos de la robótica que, utilizando la tecnología Muscle Tracer, se adaptan al torso humano convirtiéndose en temibles vehículos militares.
Desde nuestro ingreso en Los Rapaces, debemos combatir ágilmente con todo tipo de fuerzas al servicio de las compañías que rivalizan por el gobierno, en futuristas entornos 3D de ambiente apocalíptico. En el garaje de La Guardia de los Rapaces podemos construir nuestro Armored Core y modificar sus características –armas, accesorios, repuestos...–.
Acción y combates frenéticos en diversos escenarios son los principales elementos de «Armored Core», que recuerda en planteamiento a títulos de Manga quizá muy explotados, pero que puede llegar a resultar bastante entretenido a los amantes del gatillo fácil.

A.L.M.





MOTOCROSS MADNESS

VOLAR SOBRE MOTOCICLETAS

MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN95/98)**
ARCADE

Microsoft ha desarrollado un título que incluirá dentro del pack que acompaña al revolucionario mando de control Sidewinder Pro Freestile. Un programa que destaca por sus increíbles gráficos –con aceleración o sin ella– y en el que podemos realizar saltos adoptando las posturas más inverosímiles y arriesgadas que imaginemos. Escenarios naturales y carreras muy espectaculares, donde las motos de cross se encuentran en su salsa es lo que ofrece este apasionante arcade.



BUGGY

JUGUETES DE CARRERAS

GREMLIN INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN95/98)**
ARCADE

Este arcade de carreras de coches se basa en los de radiocontrol. Dirigiremos unos coches –pequeños, pero muy veloces– a lo largo de dieciséis escenarios de muy variada presentación. Cada uno de estos vehículos contará con sus propias características, que se pondrán de manifiesto en las carreras. En ellas debemos conducir con gran precisión y planear muy bien la carrera, puesto que nuestros oponentes son extremadamente fieros. Buenos y cómicos gráficos, y carreras que exigirán de un buen dominio a los mandos, pero nada más.



Monaco Grand Prix
Racing Simulation 2
Días de gloria

La renovación de un programa tan genial como «F1 Racing Simulation» era poco menos que tratar de escalar por encima del Everest. Pero, añadiendo nuevas opciones y mejorando el engine para potenciar los gráficos, llevando a su límite las aceleradoras de última generación, en Ubisoft han conseguido lo que parecía imposible: ir más allá del videojuego para entrar en el límite donde la sensación de velocidad se convierte en un pulso a los reflejos.



Los efectos de luz son como la vida misma, y en todos los monoplazas se reflejan los rayos del sol y la sombra de los árboles.

UBISOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION, N64**
V.Comentada: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Va más rápido. Esa es la primera impresión. A 300 km/h en la recta de Monza los gráficos parecen los mismos, pero incluso con el mismo hardware en el que hemos pasado cientos de horas jugando con «F1 Racing Simulation», la tasa de fps se ha incrementado notablemente. Los gráficos nos explotan en la retina, te agarras al volante o al teclado y el instinto te empuja a pisar el freno.
Se ha revisado a fondo el engine y además de mejorar la programación, los poseedores de una Voodoo2 comprobarán que el segundo procesador de texturas hace lo suyo. Incluso chipsets tan recientes como el MGA-G200 de Matrox o el Banshee de 3Dfx pueden demostrar toda su potencia a la increíble resolución de 1.280x1.024. Pero si sólo tienes una Voodoo1, tampoco pasa nada, porque mientras otros juegos del género ya empiezan a relegar al veterano de la aceleración 3D, con «Mónaco Grand Prix RS2» puedes estar seguro que tu tarjeta ya no da para más. El historial de velocidad de Ubisoft con «Pod», «Redline Racer» y «F1RS», ha llevado a este simulador a convertirse en el rey absoluto de la sensación de velocidad, ni tan siquiera «Need for Speed III» se le acerca.

El continuo sombreado sobre el asfalto aumenta la sensación de velocidad



Esta es la mejor cámara para pilotar, pero la ausencia de retrovisores es un gran inconveniente.

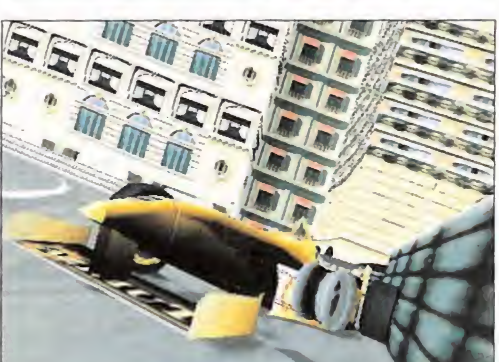
TODO A LA VISTA

Si al principio os da algo de vértigo la perspectiva subjetiva, hay 22 cámaras para vivir la acción desde todos los ángulos. Es una lástima que a la cámara de a bordo, que muestra el morro del monoplaza, no se le hayan añadido los retrovisores; está en la posición idónea para pilotar y la perspectiva desde el interior del cockpit sigue siendo demasiado baja.

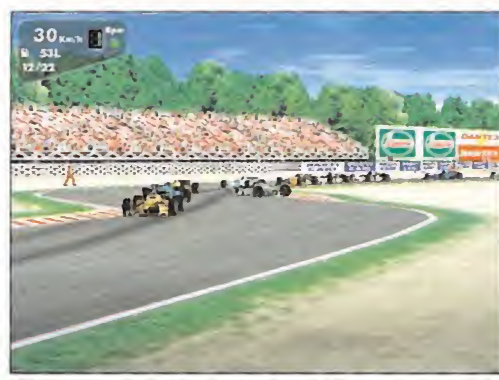








Si llegamos a reventar un neumático aparecerá la llanta, que hará saltar multitud de chispas a cada contacto con el asfalto.



El atasco de la variante Good Year, en la salida del GP de Italia, en Monza, hará que recemos para no vernos envueltos en el incidente.



Las cámaras del realizador de TV son más numerosas, con travellings dotados de gran espectacularidad, y siempre en el mejor lugar.

Con las cámaras exteriores vemos que los modelos de los monoplazas han ganado en detalles, con diseños más variados, columnas de dirección más anchas, diferentes soluciones aerodinámicas, etc. El comportamiento de

Se han corregido los escasos defectos de «Formula 1 Racing Simulation»

los monoplazas sigue siendo tan delicado como es en la realidad, y su conducción en el nivel experto es el mayor reto del género. Es muy importante ajustar el mando de control, configurar la sensibilidad de la dirección o del acelerador, o limitar el ángulo de giro es esencial tanto si se juega con teclado como si se disfruta del realismo del volante y los pedales. Por cierto, tiene Force Feedback. De todas formas, si alguien se queja del nerviosismo de su monoplaza, que pruebe con el modo retro de los años 50 y se llevará una buena cura de humildad. Tras un poco de práctica, con el "cavallino rampante" de 1.952, su F300 de 1.998 les parecerá un tren sobre raíles.

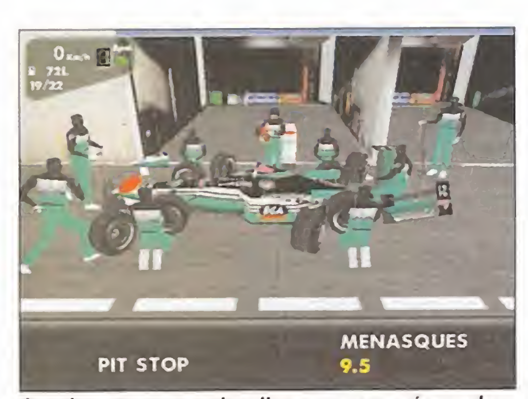
Los efectos de luz dinámica rozan el límite de la realidad, y en este apartado «Monaco Grand Prix RS2» también es la cumbre del género. El sombreado es fotográfico y la entrada en el túnel de Mónaco es mucho más dramática, y no tan progresiva como en «F1RS», ahora se hace la oscuridad total, recuperamos un poco la vista y al salir nos ciega el sol. La lluvia exigirá un esfuerzo visual titánico para distinguir algo entre las nubes de agua que arrojan los ►

Búscalo en Internet

La FIA ha debido pedir mucho dinero a los productores del programa, y por desgracia todos los nombres, las escuderías, la decoración de los monoplazas y hasta la publicidad son pura invención. Las prestaciones de los coches, su comportamiento, y la actitud de los pilotos sí son reales, pero es indudable que tan imaginario aspecto visual es un grave obstáculo para los puristas de la simulación. Conscientes de este problema, los programadores han incluido un editor de texturas, y nosotros mismos podemos crear nuestros diseños para decorar el chasis o los cascos. Si no somos muy habilidosos en este tema, en direcciones como ***http://f1racingsim.com/f1rs2/*** *se pueden descargar las decoraciones de monoplazas, cabinas y circuitos. Las elaboran aficionados*



con grandes conocimientos del tratamiento gráfico por ordenador y siempre se corresponden 100 % con los diseños de la temporada actual.



Los boxes no pueden llegar a ser más reales. La animación de los mecánicos va acompañada del estruendo de los gatos y las pistolas de aire comprimido para las tuercas.



Un despiste en cualquier momento, pude dar con nuestro monoplaza en la cuneta y, creednos, no es nada fácil salir de ese atolladero sin haber dañado el vehículo en algún punto.



A pesar de no contar con la licencia oficial de la Federación Internacional de Automovilismo, los monoplazas son réplicas exactas de los que existen en la realidad.

enormes neumáticos estriados, menos mal que la luz roja bajo el alerón trasero de los monoplazas es bastante intensa. "A1-Ring" en Austria, "Nurburgring" como Gran Premio de Luxemburgo y el circuito jerezano como Gran Premio de Europa son los nuevos circuitos, y tanto en estos como en los ya conocidos se han ajustado al milímetro las distancias y la topografía. Las zonas bacheadas hacen vibrar la imagen y se moverá el alerón delantero si lo llevamos algo suelto por algún toque.

IA VARIABLE

Si en «F1RS» la incidencia de los reglajes del monoplaza era decisiva, ahora es vital, y por ello se puede hilar más fino en la altura de los alerones. Para hacer frente a esta grandiosa complejidad que tanto gusta a los amantes de la Fórmula 1, la telemetría ofrece muchos más datos y de forma más clara. La reglamentación se aplica a rajatabla y a la mínima infracción o comportamiento antideportivo –adelantar con bandera amarilla– se enseña la bandera negra. El tope de entrada en la parrilla con el 107 % del tiempo de la pole position, la limitación en neumáticos y en número de monoplazas disponibles, y todas las reglas de la FIA están ahí para ponernos las cosas más difíciles. La IA de los pilotos también ha experimentado un crecimiento. No sólo parecen tener más "neuronas", también hacen gala de unos reflejos prodigiosos –te esquivan hasta con elegancia–, y ya no caen en las trampas habituales. Algunos son más precavidos, otros más agresivos y los hay incluso suicidas, porque se han elaborado distintas conductas de comportamiento para que adelantar a cada piloto sea toda una aventura en la que deberemos tener en cuenta el carácter y el estilo de los pilotos de la vida real.

Y decían de «Carmageddon II»







Éstas son las estremecedoras imágenes de un accidente desde distintas perspectivas. Los fantásticos modelos poligonales de los monoplazas se desintegran como si fueran galletas. Desde la perspectiva subjetiva el corazón se nos parará por un instante, porque mientras nos mareamos con las vueltas de campana, veremos cómo las ruedas botan a nuestro lado y los pedazos caen al suelo. En la cámara exterior se aprecia mejor el brutal troceado del chasis y al final se cuentan cuatro trozos, pero hay otros cinco tras la valla. Recrearse en las repeticiones o, mejor aún, guardarlas en el disco duro, es como hacerse una cinta de vídeo de accidentes espectaculares, porque en «Monaco Grand Prix RS2» cada golpe se convierte en un colosal monumento a la destrucción. Eso sí, los comisarios de pista que agitan las banderas son intocables.

Para los que no viven la simulación y prefieren el arcade, hay niveles con ayudas a la conducción y un modo de juego escenario que nos propone diferentes objetivos, un sistema bastante original que engancha. Las partidas multijugador en pantalla dividida, en red o por conexión directa se han optimizado y dentro de poco habrá una competición en tiempo real por Internet en el servidor de Ubisoft. Las tarjetas de sonido con hardware 3D –en especial las de Guillemot con Surround en cuatro altavoces– generan un entorno acústico dinámico, y en las tarjetas normales el estéreo posicional también hace lo suyo, con efectos de sonido grabados de la realidad y con más comentarios desde los boxes. Se nos acaba el espacio, pero hay decenas de pequeños detalles más que hacen de «Monaco Grand Prix Racing Simulation 2» no sólo el mejor simulador de Fórmula 1, sino el más alucinante juego de coches jamás visto en un PC.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 94 **ADICCIÓN 90**

Sensación de velocidad más real del género con unos efectos de luz dinámica indescriptibles. Los nombres, las decoraciones y gran parte de la publicidad son ficticios, pero hay un editor de texturas para arreglar este inconveniente. El realismo en las facetas de la F1 será difícil de superar.

PUNTUACIÓN TOTAL




5
www.lucasarts.com/products/rogue
www.starwars.com

Urban Assault
El concepto



Microsoft sigue apostando por la estrategia, como lo demuestra esta última incursión en el subgénero estratégico más novedoso: la estrategia 3D en tiempo real con acción incorporada, haciéndo la competencia al mismísimo «Battlezone». Con este último título ha puesto el listón muy alto, y los títulos que se avecinan lo van a tener muy difícil. Microsoft sabe lo que quiere, y va por el buen camino para conseguirlo.

TERRATOOLS/MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA/ACCIÓN

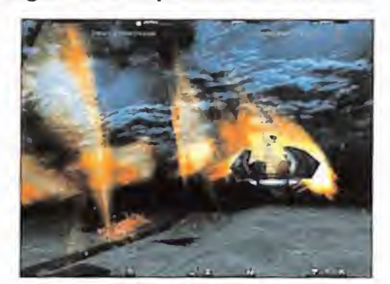
Tres son los componentes que han hecho que los últimos juegos de estrategia de Microsoft sean todo un éxito: un altísimo nivel técnico, una eficacia a toda prueba, y una sencillez de manejo pasmosa. Este "savoir-faire" ha hecho de «Age of Empires» uno de los juegos del año y ha contagiado a «Urban Assault» para que siga sus pasos pisando fuerte. Está comprobado que si la estrategia en tiempo real atrae más que la convencional, cuando se le añade el componente 3D, los resultados son asombrosos. La adicción se triplica, las posibilidades tácticas dan un giro de 360 grados y el nivel visual se pone a la altura de los «Quake» o «Unreal», salvando las distancias. No obstante, aún queda mucho por mejorar y ni mucho menos está dicha la última palabra.

CONCEPTO POR EXPLOTAR

Se oye mucho que los juegos de estrategia en 3D son para aquellos a los que no le gusta la estrategia o los juegos de estrategia convencional les parecen muy complicados. «Urban Assault» rompe rotundamente con este tópico, ya que el juego tiene lugar en un entorno 3D real con una libertad total de movimientos y dotado de los adelantos visuales de render y efectos; pero no pierde componente estratégico. La misión es controlar un ejército de vehículos terrestres y aéreos con el objetivo de conquistar una serie de zonas en un mapa. El ejército está compuesto por un número variado de unidades distintas –aunque no mucho– que se prestan a todo tipo de combinaciones, pero tienen un comportamiento autónomo según sus características. Aparte de destruir, nuestro cometido es tomar –sin destruir– construcciones que nos proporcionarán energía con la que producir más unidades, o que nos darán acceso a nuevas unidades o mejoras tecnológicas para nuestro ejército. El aspecto productivo y de gestión de recursos es mínimo, pues todas las unidades se pueden fabricar en una única –y vital– nave nodriza.


Las explosiones y los efectos visuales son una constante en el juego, demostrando que los juegos de estrategia también pueden ser vistosos.





Los componentes estrategia y arcade se mezclan, aunque es difícil prestar atención a los dos de forma simultánea

El control de las tropas se realiza desde un punto de vista táctico, que permite planificar movimientos, asignar rutas, fijar objetivos, o realizar ataques simultáneos en dos o más puntos distintos. También tendremos que estar pendientes de las facciones rivales, de sus debilidades y puntos fuertes, de cara a planificar nuestra estrategia.

Pero también el juego tiene un importante componente arcade, que nos permite entrar en cualquiera de nuestros vehículos –o torretas fijas– y manejarlo como si estuviéramos dentro de él. Movernos libremente por el decorado, fijar objetivos, disparar, seleccionar armas y, por supuesto, ser destruidos. Radar, punto de mira, HUD, y los distintos indicadores del vehículo están a nuestra disposición.

Vistos los dos conceptos de estrategia y arcade, viene el auténtico punto fuerte de «Urban Assault»: consigue la mezcla perfecta de ambos en un sólo juego diseñado para



La combinación de unidades terrestres y aéreas es clave para el éxito, pues cada una está especializada en un tipo distinto de objetivos.



El interfaz de juego es tan versátil que permite que coexistan las ventanas estratégicas con la acción a pantalla completa en vista 3D.

que guste a los estrategas y a los que no lo son. Por supuesto, hay misiones en el juego que se ven y se resuelven mucho mejor desde la perspectiva global del comandante Y, en el otro extremo, hay partes de las misiones que si no nos metemos en la cabina, el ordenador –bastante torpe a veces– no atinará a acabar con un enemigo duro.

LA REALIZACIÓN: SIMPLE

Esa es la palabra. «Urban Assault» es un juego simple, sencillo en todos sus aspectos, desde la realización gráfica hasta el interfaz del juego. Para ser un juego de estrategia, el interfaz es prácticamente inexistente; incluso el manejo táctico de las tropas se realiza con el ratón, pinchando y arrastrando. Los iconos de menú son minúsculos, y cuando se pulsan y aparece una ventana, es transparente, para no perder detalle de la acción, y totalmente movible y redimensionable.

La zona de juego ocupa toda la pantalla, sin estorbos, lo que deja al descubierto el componente arcade, que es en el que se basa la realización. Es un juego de estrategia, pero está hecho como si fuera un arcade. Para triunfar en «Urban Assault» es necesario no perder la estrategia de vista, pero también tenemos que pegar tiros y ver explosiones por todas partes. Tener que atender de forma simultánea al cerebro y al músculo es algo que pocos juegos consiguen, y que impulsa de forma notable la adicción.

El entorno de juego es poligonal, al igual que todas las unidades; y junto a las explosiones, el cielo, y otros efectos, dan una idea del trabajo gráfico que el juego tiene. En un equipo sin tarjeta 3D va perfecto en los Pentium más altos compatibles Direct 3D, pero con tarjeta se aprecian unos niveles de detalle no visibles de otra forma. La ambientación futurista está bien conseguida, y aunque la mayoría de las misiones transcurren en ciudades, con edificios, no se hace monótono.

La jugabilidad es muy elevada, al igual que la vida del juego, con sus 40 misiones individuales no lineales –organizadas en árbol– y 54 multijugador. La dificultad de las mismas está bien regulada, y la clave está en elegir la misión correcta y no dejarnos ningún avance tecnológico por recoger en ninguna de ellas.

Con todo ello, «Urban Assault» garantiza muy buenos ratos de diversión, lo que le convierte en un juego muy recomendable.

C.S.G.

Urban general



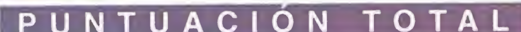
«Urban Assault» disfruta de un excepcional interfaz táctico que nos permite resolver las misiones de una forma segura, sencilla y puramente estratégica. Y tan sólo con dos componentes.

El primero es un mapa con forma de retícula plana con zoom en el que aparecen con forma de iconos nuestras unidades y las del enemigo, así como las distintas zonas que componen la misión y las construcciones que en ellas hay. Desde ese mapa podemos agrupar nuestras unidades, indicarles dónde queremos que se muevan, dónde queremos que ataquen, o fijarles puntos de ruta. También nos sirve para ver con anticipación los avances enemigos y hacernos una idea de la colocación de cada emplazamiento.

El segundo es un gestor de escuadras con el que podemos agrupar nuestras unidades en escuadras del tipo y composición que queramos, para luego asignar un objetivo único a una escuadra, y fijar el nivel de agresividad de las unidades. Por supuesto, desde cualquiera de ellos dos podemos meternos en un vehículo y tomar las riendas de la lucha como el primer soldado de nuestro ejército.

TECNOLOGÍA 86 **ADICCIÓN 90**

Hay misiones que se pueden jugar sólo desde el punto de vista táctico, pero casi ninguna sólo como un arcade. Las misiones pueden llegar a resultar demasiado parecidas. Al tener pocas unidades y pocas formas de controlarlas, es un juego no demasiado complicado.



PUNTUACIÓN TOTAL



El Quinto Elemento
La luz tiene forma de mujer

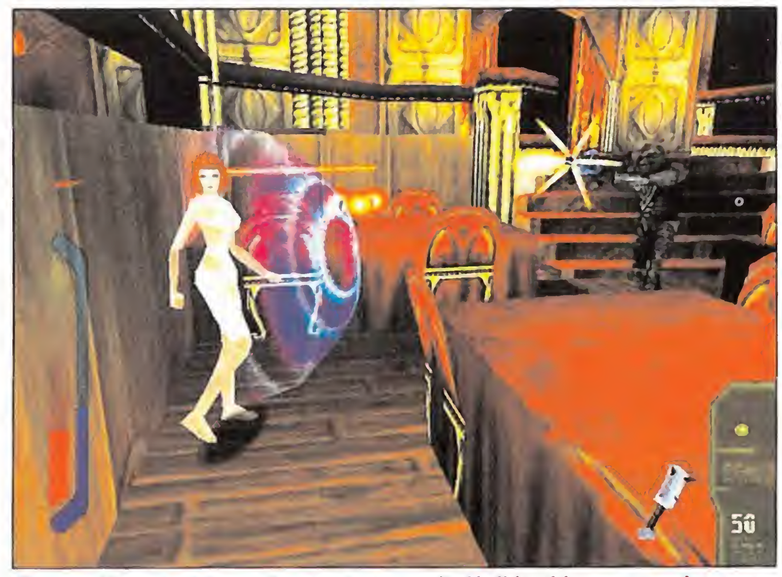
Una extraña y gigantesca esfera se está aproximando a la Tierra. En su núcleo se encuentra el mal es su estado más puro y si llega a colisionar con el planeta puede suponer un desastre de proporciones galácticas, aparte de la desaparición de la raza humana. Solamente Korben Dallas, un soldado retirado que ahora trabaja como taxista, y Leeloo, una bella extraterrestre que posee el secreto capaz de salvar el mundo, pueden hacerse cargo de tan complicada situación.



KALISTO
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/AVENTURA







El escudo protector nos hará un poco más fácil la vida, pues resiste gran cantidad de disparos antes de desaparecer, y además puede llegar a ser recargado con cápsulas de energía.

Con la nueva creación de Kalisto, vamos a tener la oportunidad de revivir las aventuras de Leeloo y de Korben Dallas que, en su tiempo, pudimos disfrutar en cine gracias al buen hacer como director de Luc Besson.
Presentado como un arcade con toques de aventura, bajo un escenario completamente tridimensional al más puro estilo de «Tomb Raider», los protagonistas tendrán que defenderse de cientos de enemigos diferentes utilizando sus propias técnicas de combate. Por un lado, Korben Dallas, aprovechando su entrenamiento en el pasado como militar, podrá manejar todo tipo de armamento, por muy sofisticado que sea, lo que le hará perfecto para el combate a larga distancia. Empezará con una simple pistola, pero según vaya avanzando en la aventura y encontrando zonas secretas, podrá aumentar su arsenal hasta límites insospechados.

En la aventura vamos a tomar el control de los dos protagonistas del filme: Leeloo y Korben

Por su parte, Leeloo, contará con su habilidad innata para las artes marciales, su fuerza sobrehumana, y con granadas explosivas.
Pero el juego no se basará solamente en abatir enemigos y saltar precipicios, sino que también tendremos que resolver complicados enigmas, cuya mayor dificultad estriba en el hecho de que tenemos que desplazarnos de una punta a otra del mapeado continuamente, para recoger un objeto que necesitamos en un lugar concreto.

CALCADO DE LA PELÍCULA

Los programadores han logrado reconstruir el universo de «El Quinto Elemento», logrando así una aventura totalmente nueva en la que la interacción entre Leeloo y Korben es perfecta. A fin de conseguir un realismo sin precedentes, el equipo de diseño gráfico se ha esmerado como nunca, llevando a cabo una ardua labor consistente en la renderización de personajes y elementos de escenario, a partir

Leeloo





Esta bella muchacha lleva en su interior el mayor secreto del Universo, y la solución que evitará la destrucción total del mismo. Leeloo es el quinto elemento, aquel que servirá para canalizar los cuatro que ya conocemos –tierra, agua, aire y fuego–, emanando así de ella la luz divina de la creación.

Al principio, únicamente cuenta para defenderse con su dominio de las artes marciales y con su agilidad que le permite colgarse de techos de rejilla o realizar piruetas en todas direcciones para esquivar los golpes de los enemigos. Más adelante podrá utilizar varias clases de granadas y bombas que compensarán su escaso alcance en los ataques.

Korben

En el pasado fue uno de los mejores soldados que el ejército reclutó nunca. Ahora, tras retirarse, trabaja como taxista para pagarse la comida diaria y el alquiler de un agujero al que llama casa. El fortuito encuentro con Leeloo cambia por completo su vida.

El forzudo de Korben Dallas es la otra cara de la moneda. Carece de la habilidad y la rapidez de Leeloo, pero su entrenamiento en el ejército le da la posibilidad de manejar un amplio arsenal de armas que van desde una pistola automática, hasta un lanzacohetes y muchas más.

Entre fase y fase podremos disfrutar de imágenes de gran calidad que muestran compases de la película











En la última fase tendremos que enfrentarnos con el que ha provocado todos los problemas en la aventura, y no será nada fácil vencerle.

de los originales de la película, de ahí el realismo de los movimientos. Cuenta con doce composiciones musicales, compuestas en exclusiva por Kalisto y que se adaptan a la situación que transcurre y a las que habrá que añadir arreglos por parte de Eric Sierra, de la B.S.O. de la película.

«El Quinto Elemento» tiene una notable calidad como juego, lo cual lo hace estupendo por sí solo, pero si añadimos que su argumento está basado en una de las películas más taquilleras del año, podemos decir que su índice de aceptación será muy elevado.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 82**

La ambientación que han conseguido los programadores del juego es excelente. Los toques de aventura que se han incorporado dan más interés al programa. El movimiento de cámara es a veces demasiado brusco.

PUNTUACIÓN TOTAL



Spellcross: The Last Battle

No sólo de Carmageddon vive SCi







Tras demostrarnos que en el terreno de los arcades, SCi es una compañía que goza de gran maestría, los integrantes de esta empresa vuelven a la carga, pero esta vez con un título totalmente diferente. Entrando de lleno en el género de la estrategia por turnos, «Spellcross: The Last Battle» nos introduce en una gran guerra por la preservación de la humanidad.



Tendremos que elegir otra ruta, pues el puente ha sido destruido, cortándonos el camino hacia nuestro fuerte.





Más de sesenta escenarios y setenta unidades diferentes hacen posible horas y horas de diversión

SCI
Disponible: **PC CD (WIN 95, DOS)**
ESTRATEGIA

La historia se emplaza en la época actual donde extraños sucesos han empezado a acaecerse en las zonas septentrionales de la estepa rusa. De un día para otro, cientos de aldeanos han aparecido empalados o descuartizados, dentro de lo que parecían unos altares de oración hacia nadie sabe qué oscuras deidades.

Y eso ha sido solamente el comienzo del caos, pues unos extraños seres han comenzado a aparecer, armados con vetustas hachas y escudos, algunos a lomos de gigantescos lobos, otros surcando el aire impulsados por la fuerza de sus alas, y han comenzado a difundir el terror entre la población. Todos los países del mundo, tras una rápida reunión, han decidido juntar sus fuerzas en pos de un mayor poder defensivo contra las fuerzas del caos.



TANQUES CONTRA HACHAS

El planteamiento no puede ser más atractivo. «Spellcross: The Last Battle» nos pone al mando de los más sofisticados sistemas de armamento militar, con los que tendremos que defendernos de los continuos envites que realizará el Ejército de la Oscuridad, muy superior en número.

El sistema de juego se planteará en una sucesión de turnos en los que podremos pensar con tranquilidad nuestros movimientos y acciones. Cada unidad contará con unos puntos de acción que deberemos emplear sabiamente para mover, disparar o curar, teniendo siempre en


Las cruces azules señalan el lugar donde podremos colocar las unidades al comienzo de cada batalla.

cuenta que cada cosa que hagamos nos imposibilitará llevar a cabo otra.
Además del escenario de batalla –que será el que más tiempo de partida nos ocupe–, existe otra parte francamente importante, como es la de la investigación y control de las finanzas de nuestro ejército. Según tomemos control de las regiones del mapa propuesto, conseguiremos el dinero necesario. Cada región tiene un límite de riquezas que se irán gastando a medida que pasan los turnos, por lo que también deberemos decidir cuánto queremos emplear en investigación –que nos ayudará a conocer mejor a nuestros enemigos y nos permitirá construir armamento más poderoso–, y en tropas –que hará nuestro ejército más numeroso y capaz de defenderse–.
Según superemos los combates, las unidades que han participado en los mismos ganarán en experiencia y serán mucho más letales, por lo que habrá que evitar su muerte a toda costa. A todo esto hay que añadir el hecho de que podemos comprar los servicios de militares de alto rango, que añadirán más fuerza a nuestro ejército.




En los niveles más avanzados habrá que desplegar gran número de unidades, lo que provocará batallas colosales.

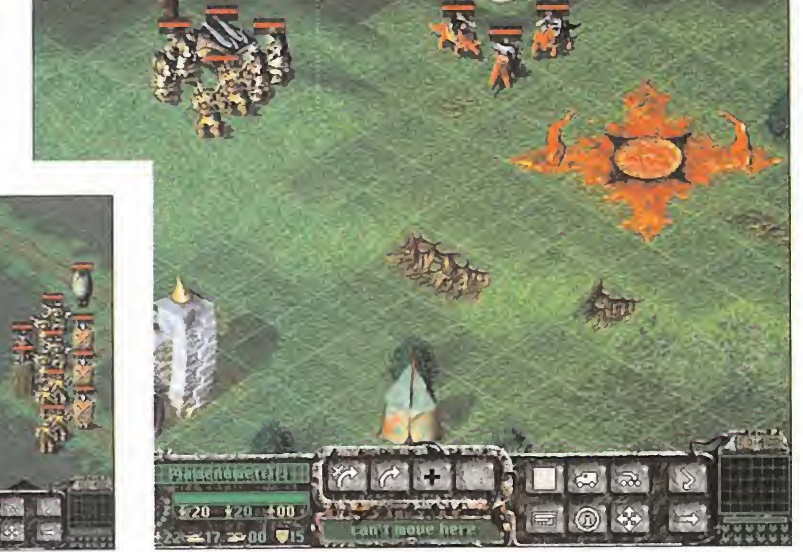


Altas resoluciones

«Spellcross: The Last Battle» nos da la posibilidad de elegir la resolución con la que queremos ver las batallas. Desde 640x480, hasta 1.024x768, pasando por 800x600, lo que nos permitirá adaptar el juego perfectamente a las posibilidades del equipo.



Las unidades irán ganando experiencia y serán cada vez más letales en combate



Estudio de las unidades

Durante la partida podremos acceder en cualquier momento a la pantalla de datos de las unidades, donde veremos todas las características técnicas de una tropa en particular, con sus bonus en ataque y en defensa conseguidos mediante la experiencia o por mejoras incluidas y las puntuaciones base que tenía nada más comenzar. Esto nos será francamente útil, pues así sabremos cómo sacarle el máximo partido a la unidad sobre el campo de batalla.

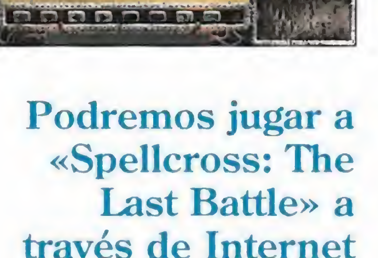




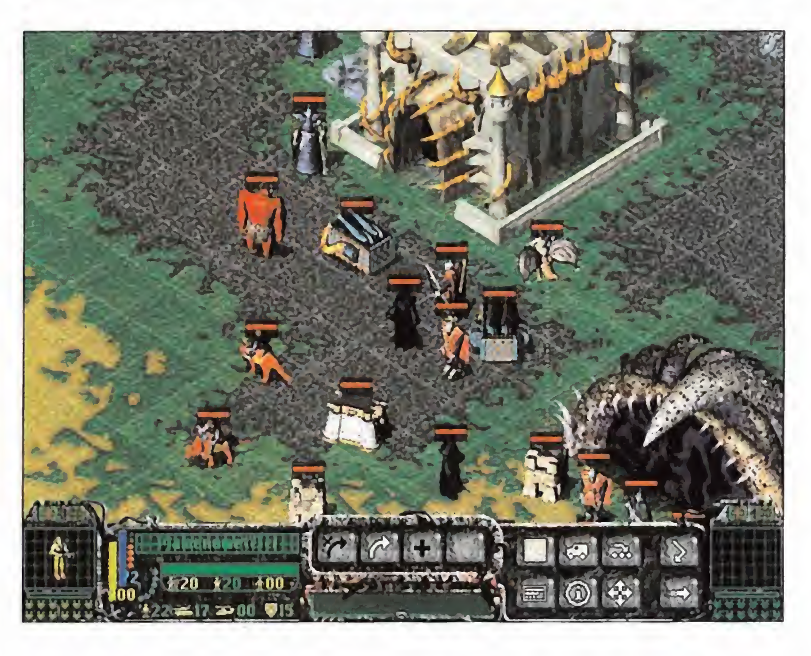








Podremos jugar a «Spellcross: The Last Battle» a través de Internet



CUÁN JUGABLE PUEDE SER LA ESTRATEGIA

En cuestión de gráficos, no es que «Spellcross: The Last Battle» sea muy notable, pero se puede decir que cumple perfectamente las necesidades de un juego de estas características. El sonido alcanza el mismo nivel que el aspecto visual, teniendo cada unidad varios efectos y frases diferentes, de forma que nunca se hará repetitivo oír a las unidades respondiendo nuestras órdenes.

En la jugabilidad es donde este producto de SCi da la campanada, pues «Spellcross: The Last Battle» va a ser capaz de darnos horas y horas de diversión, gracias a sus más de sesenta escenarios, en los que podremos controlar hasta setenta unidades diferentes, y si a ello le incluimos el hecho de que SCi ha añadido la posibilidad de juego por Internet, el grado de diversión se pierde en las alturas. Mientras que en las partidas normales, de un solo jugador, solamente podemos elegir el bando de los humanos, en el modo multijugador tendremos la opción de manejar las tropas del caos y aprovecharnos de su superioridad numérica y de sus habilidades mágicas.

Los amantes de la estrategia van a encontrar en este título una gran opción de compra, pues la mezcla de estrategia financiera y de desarrollo, junto con la estrategia bélica de los escenarios de batalla, serán capaces de hacer las delicias de todo aquel que lo adquiera.

C.F.M.



TECNOLOGÍA 75 **ADICCIÓN 88**

Las unidades controladas por el ordenador gozan de una fantástica Inteligenci Artificial. Hay una gran variedad de tropas y cantidad de escenarios diferentes. La dificultad, en ciertos momentos, llega a ser desmesurada.





ANIME VÍDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA





DRAGON BALL GT
LA SERIE EN VÍDEO

Gokuh, Pan y Trunks están a punto de enfrentarse al peor enemigo que han conocido...

Ya disponibles




Dragon Ball GT 1


Dragon Ball GT 2


Dragon Ball GT 3

Dragon Ball GT 4

Dragon Ball GT 5

Dragon Ball GT 6

Dragon Ball GT 7

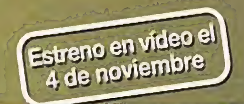

Dragon Ball GT 8 a la venta el 4 de Noviembre


Dragon Ball GT 9 a la venta el 25 de Noviembre

¡RESÉRVALAS YA!

www.mangafilms.es/dragonballGT





EL HAKKENDEN

Estreno en vídeo el 4 de noviembre



Continúa la leyenda de los perros guerreros...

Ya disponible



PHANTOM QUEST II

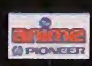
Estreno en vídeo el 25 de noviembre



Nuevos misterios para la famosa agencia de investigación paranormal

Ya disponible



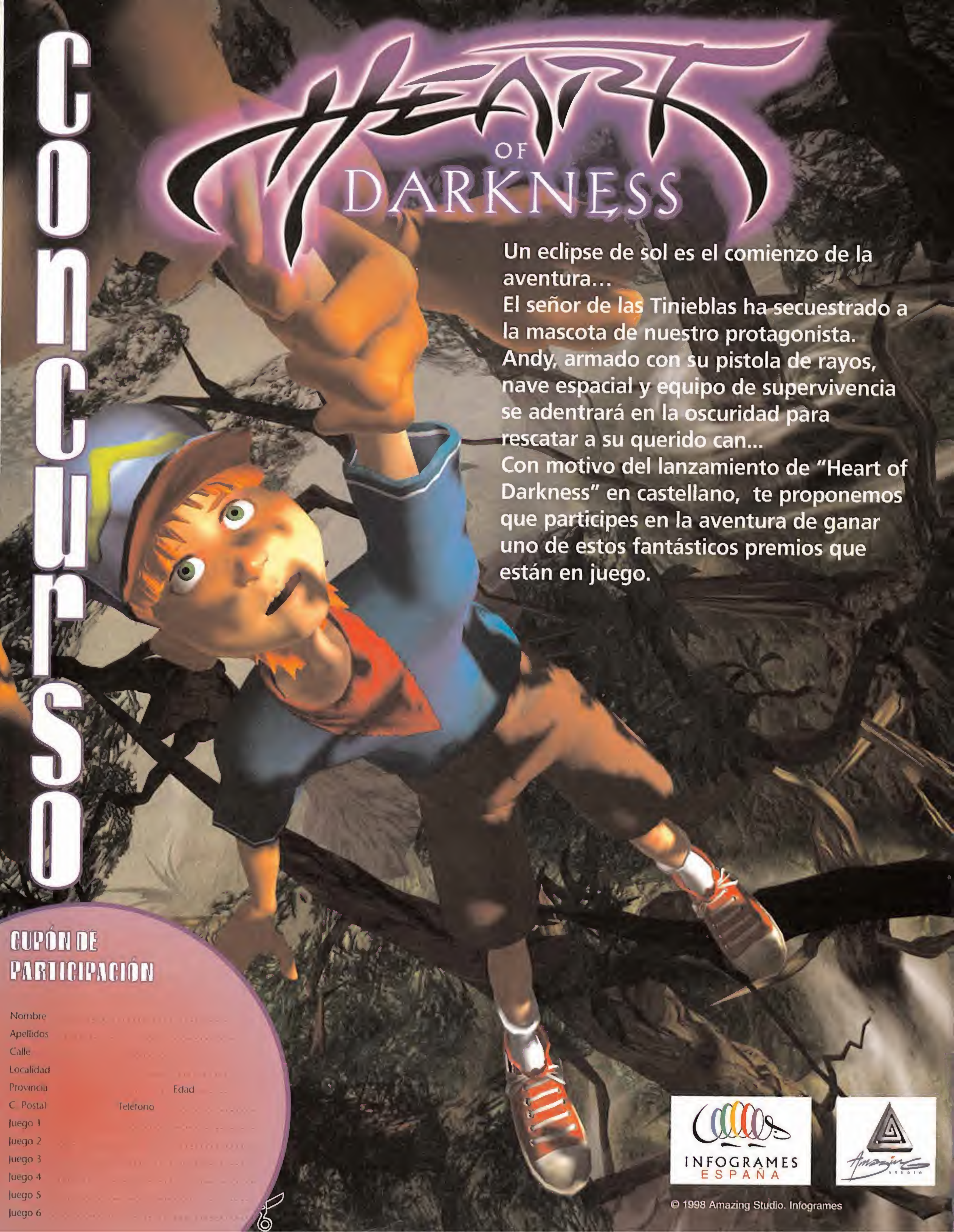




ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS



MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es



Concurso
HEART OF DARKNESS
Un eclipse de sol es el comienzo de la aventura…
El señor de las Tinieblas ha secuestrado a la mascota de nuestro protagonista.
Andy, armado con su pistola de rayos, nave espacial y equipo de supervivencia se adentrará en la oscuridad para rescatar a su querido can…
Con motivo del lanzamiento de "Heart of Darkness" en castellano, te proponemos que participes en la aventura de ganar uno de estos fantásticos premios que están en juego.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre
Apellidos
Calle
Localidad
Provincia
Edad
C. Postal
Teléfono
Juego 1
Juego 2
Juego 3
Juego 4
Juego 5
Juego 6
INFOGRAMES ESPAÑA
Amazing Studio
© 1998 Amazing Studio. Infogrames

GANA FANTÁSTICOS PREMIOS

Como puedes ver, bajo estas líneas hay varias pantallas de juegos de Infogrames y debajo de cada una, el título de un juego que no le corresponde, ¿sabrías ordenarlos correctamente?

JUEGO 1



PROST GRAND PRIX

JUEGO 2



ANNO 1602

JUEGO 3



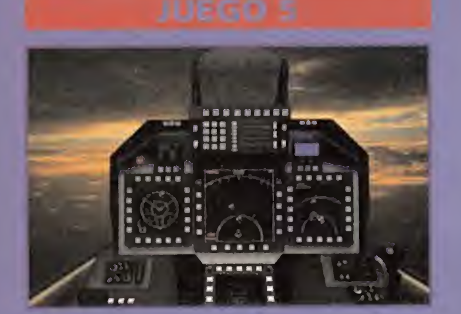
HEART OF DARKNESS

JUEGO 4



TOTAL AIR WAR

JUEGO 5

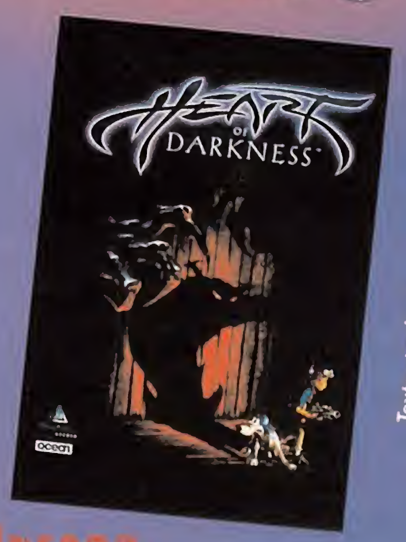


HEXPLORE

JUEGO 6



KKND2



Textos traducidos al castellano

20 JUEGOS



20 CAMISETAS

20 GORRAS



5 MONOPATINES

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A , revista Micromanía Apartado de Correos 328 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO HEART OF DARKNESS (Micromanía)
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se seleccionarán **cinco,** y sus remitentes serán premiados con el siguiente lote de premios: monopatín, camiseta, gorra y juego de "Heart of Darkness" para pc. A continuación se seleccionarán **quince** premiados más que recibirán una camiseta, una gorra y un juego "Heart of Darkness" para pc. Los premios no serán en ningún caso, canjeables por dinero.
3. Solo podrán participar en el concurso las cartas recibidas con fecha de matasellos comprendida entre los días **25 de octubre y 30 de noviembre de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de diciembre de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de enero de la revista Micromanía.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.



Tekken 3
Veinte años después

Veinte años después, los personajes que combatieron en la segunda parte, han madurado y adquirido experiencia, que los convierte en poderosos rivales. Otros han decidido retirarse a una mejor vida, y pasar el relevo a sus hijos, tan diestros como fueron ellos. El tercer torneo de Tekken está a punto de celebrarse y el enfrentamiento entre el ímpetu de la adolescencia y la sabiduría de los años será más patente, si cabe.

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION ARCADE**

Muchos de los personajes que aparecen en «Tekken 3» nos resultan familiares, pues a pesar de su cambio de apariencia, fueron protagonistas de la anterior entrega. Entre ellos, Yoshimitsu, el ninja cibernético; Heihachi, ya convertido en un venerable anciano en absoluto débil; Lei, el policía experto en artes marciales; Anna, cuyos golpes son más letales que nunca y Gunjack, que en «Tekken 2» se llamaba Jack-2 y que ahora ha sido reconstruido con una apariencia mucho menos humana.



Aparte, hay otros luchadores, menos conocidos, pero que rápidamente se ganarán el cariño de los aficionados, como Forest Law, hijo de Marshall Law, que ha aprendido la técnica de su padre, hasta el más mínimo detalle; Jin Kazama, hijo de Kazuya y principal rival de Heihachi; Eddy, expresidiario que busca al asesino de su padre y que utiliza la técnica de la Kapoeria o Hwoarang, experto en Taekwondo, y líder de una de las bandas más peligrosas de la ciudad.



En «Tekken 3» seguimos teniendo la posibilidad de realizar golpes muy espectaculares mediante la combinación de botones y movimientos. Ogre, por ejemplo, tiene capacidad de lanzar una llamarada por la boca.

La calidad de los movimientos de los luchadores es sobresaliente



Hasta veintidós personajes forman parte de este tercer torneo de Tekken. Por supuesto, no todos estarán disponibles desde el principio, por lo que habrá que hallar la manera de descubrirlos.

EL TORNEO, UNA TAPADERA

Este tercer torneo, organizado por Heihachi, líder del clan Mishima, sirve de tapadera a un oscuro propósito, como es resucitar a





Nuestra meta será llegar a vencer el tercer torneo Tekken, para así poder destapar toda la extraña trama que rodea al mismo.



Si elegimos el modo Tekken Force, nos saldrán multitud de enemigos a la vez, lo que hace que aumente la, ya de por sí, enorme dificultad.



Como en anteriores entregas de «Tekken», el modo multijugador es el que más diversión nos ofrecerá a la larga.

una fuerza imparable que ha permanecido dormida durante siglos y que necesita la fuerza vital de grandes luchadores para volver a la vida. El único personaje que puede pararle los pies a Heihachi es Jin y por ello quiere aprovechar la oportunidad de acabar con él personalmente y así vengarse de la afrenta que sufrió a manos de Kazuya, tiempo atrás.
En este estado se encontrará el recién estrenado tercer torneo, cuando nosotros tomemos parte en él, como uno de los personajes disponibles.
Como no podía ser de otra manera, los movimientos son muy numerosos y requerirán de una gran dedicación para que aprendamos a controlarlos perfectamente. Para ello, contaremos con el modo de práctica en el que no habrá reducción de energía y podremos entrenar hasta que nos cansemos o creamos que estamos preparados, momento en el que podremos demostrar lo que sabemos en el juego real.





«Tekken 3» consigue sacar el máximo partido a las posibilidades de PlayStation

NO SÓLO PELEAR

Durante el proceso de creación de «Tekken 3», los señores de Namco han seguido un principio básico, basado en la idea de mantener al jugador el máximo de horas posibles pegado a la consola sin que se diese cuenta de cómo pasaba el tiempo. Para ello, han tenido la feliz idea de incluir una serie de novedades, sorpresas y secretos, que nos obligan a avanzar en el juego si queremos disfrutar de ellos.
Para empezar, personajes ocultos, los cuales irán activándose según lleguemos al final del modo arcade, con los luchadores seleccionables desde un principio. Después hay que destacar los nuevos modos de juego, como el Tekken Force, inspirado en títulos como «Final Fight» o «Fighting Force», en el que nos asaltarán multitud de enemigos, de los que tendremos que defendernos empleando las mismas artes y movimientos que en el juego de lucha normal. Podremos recoger pollos para recuperar nuestra energía y conseguir segundos derrotando enemigos, y esto último será lo más importante, pues el tiempo será nuestro peor enemigo, ya que si se acaba, daremos por terminada la partida.
El Tekken Ball es otro juego diferente, y en él tendremos que ►

Otras formas de jugar a Tekken 3



No sólo dispondremos del modo de lucha normal, sino que también contaremos con dos formas diferentes de juego. La primera, el modo Tekken Force, nos introducirá en un subjuego al más puro estilo de «Final Fight», sólo que con los personajes de «Tekken 3» y con absolutamente todos los movimientos que tiene disponibles. A lo largo de cuatro escenarios diferentes, tendremos que enfrentarnos a los secuaces de Mishima, para al final luchar contra el mismísimo Heihachi antes de que despierte de su letargo a Ogre. El otro modo es el Tekken Ball, que aunque al principio se encuentra oculto, según vayamos finalizando el juego normal con los personajes, llegará un momento en el que se hará disponible.



Las reglas serán parecidas a las del balón volea, pero podremos imprimirle fuerza dañina a la bola a base de golpes especiales para mermar la energía de nuestro contrincante.










Muchas veces nos parecerá que los personajes van a salir disparados del monitor.



La combinación y la variedad de golpes de «Tekken 3» sigue siendo una constante a batir.



Se han incluido algunos personajes nuevos, aún más duros, si cabe.

Secuencias finales auténticas obras de arte






Si se puede clasificar de alguna forma a las secuencias finales de los diferentes personajes, es de auténticas obras de arte. Su calidad visual es increíble, muy superior, si cabe, a la del propio juego, pues tanto los personajes que en ellas aparecen, como los escenarios que sirven de telón de fondo, están hechos a base de gráficos renderizados, que les da un aspecto y una calidad de texturas casi real.

disputar un reñido partido de balón volea, golpeando a nuestro contrincante con la bola en cuanto nos sea posible, ya que esa será la única manera de mermar su energía.

REAL COMO LA VIDA MISMA

Los gráficos son impresionantes, tanto en detalle, como en lo referente a los movimientos. Nunca un estilo de lucha real, como puede ser el kung-fu o la kapoeria, han sido reflejados tan fielmente en un beat'em up, y es que la saga «Tekken» se caracterizó por ello desde la primera parte.

Los sonidos y la música son fantásticos y, de hecho, podemos decidir entre escuchar dos tipos de bandas sonoras.

En cuanto a la diversión y a la adicción, nunca nos había resultado tan sencillo hablar de este apartado en relación a un juego, pues «Tekken 3» es jugabilidad por los cuatro costados, no sólo por el increíble número de personajes que hay, entre los disponibles y los secretos, cada uno con cientos de movimientos y un final diferente, sino por los modos de juego tan novedosos que ya hemos comentado anteriormente y que le añaden muchas más horas de vida es este título.

Indispensable y de compra obligada para todo poseedor de una Sony PlayStation, es este juego de Namco, una auténtica obra maestra dentro del competitivo mundo de las consolas.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 94 **ADICCIÓN 93**

Sin duda, el mejor juego de lucha para Sony PlayStation. Todos los personajes y juegos secretos aumentan las horas de vida de este fantástico, de por sí, programa. El modo Tekken Force es la opción de juego más original de cuantas posee.



PUNTUACIÓN TOTAL

TOTAL AIR WAR

Estrategia y Combates Aéreos

Posibilidad de 4 funciones:
- Gestión del armamento
- Elección de misiones
- Control de los AWACS
- Pilotaje

Controlas todos los combates aéreos en 8 países diferentes que ocupan un área de 4,5 millones de km².

Diferentes modalidades de juego: entrenamiento, campaña, combate personalizado, ACMI y varios jugadores, en unos entornos de excepción.

Realizado por los desarrolladores de EuroFighter 2000 y F22 Air Dominance Fighter.





www.did.com

Actua Tennis
Un nuevo fichaje

La nueva temporada de la serie «Actua» presenta un fichaje tan importante como el tenis. Toda la sabiduría de Gremlin Interactive, se ha puesto al servicio para dar el primer paso hacia el simulador de tenis que todos los aficionados a este magnífico deporte llevamos esperando desde que nos enganchamos con el «Match Point» de Psion Games.

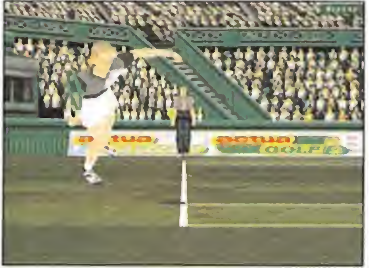


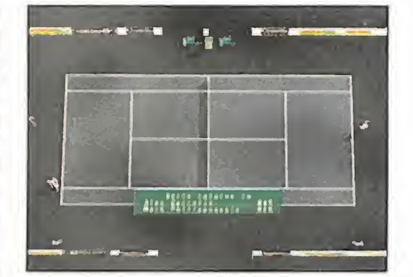
GREMLIN INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
DEPORTIVO

Ya sabemos que el tenis no es tan popular como el fútbol o el baloncesto, pero resulta increíble que deportes aún más minoritarios, como golf, cuenten con espléndidos simuladores, mientras los aficionados a la raqueta no podemos disfrutar de un juego que transmita esa increíble acción que produce algo, en apariencia, tan simple como devolver la pelota al contrario. Reproducir los increíbles movimientos de un tenista profesional es muy difícil, y vuelve a ser el tema de las animaciones lo impide a «Actua Tennis» ser el simulador definitivo. En gráficos y sonido está más que bien, pero las imperfecciones en la animación de los jugadores nos impiden disfrutar como es debido.

PISTAS VIRTUALES

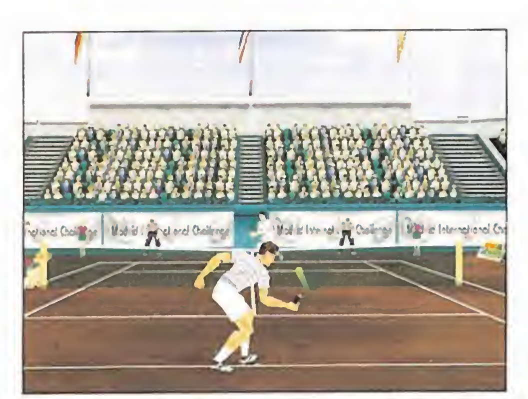
En nuestro debut en la pista comprobamos que la longevidad de la serie «Actua» ha ido incrementando la perfección del engine 3D. Varias cámaras nos muestran los estadios y las distintas superficies con un intenso uso de los filtros de texturas y recursos de la aceleración 3D, como las transparencias, convierten a «Actua Tennis» en la mejor pista central de la historia del género. Disponemos de cinco cámaras, todas desde una perspectiva a la espalda de los tenistas al estilo de la TV, y la diferencia entre las mismas radica en la altura del encuadre y en el movimiento lateral siguiendo a nuestro jugador habilitado en dos de las cámaras. En las repeticiones que podemos activar entre punto y punto o en los descansos, la realización pasa a ser automática, con varias cámaras isométricas, cenitales, perspectiva general, primer plano y otras que ofrecen imágenes



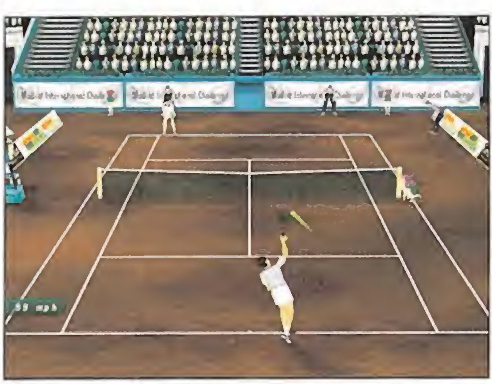




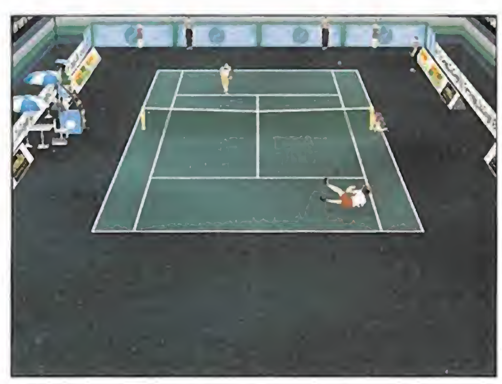
Tira más hacia el arcade que a la simulación pura



Aquí se ve el defecto en el golpe de derecha, casi siempre en esta ortopédica posición.



Podemos activar el trazo de la bola para poder ver mejor sus fulgurantes movimientos.

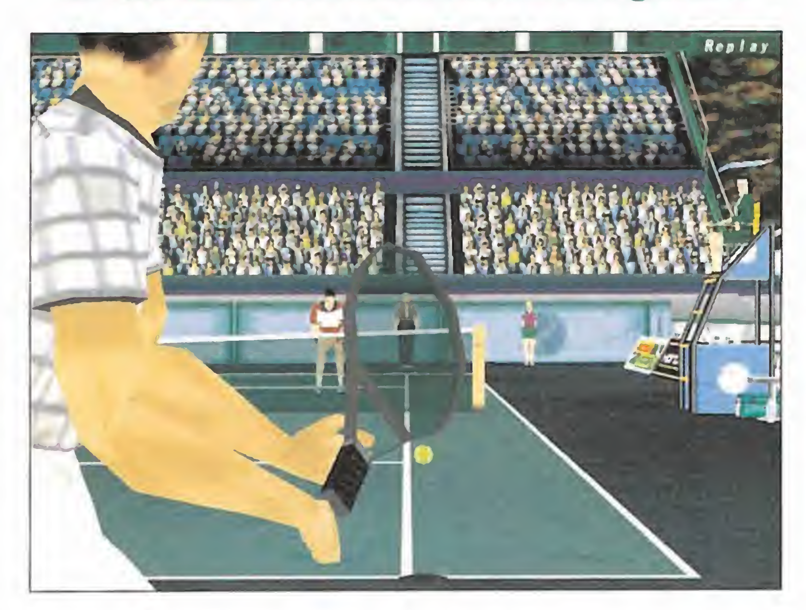


Las superficies están fielmente reflejadas, y más de uno se dejará la piel dando volteretas.

siempre espectaculares de todas las incidencias del partido, desde una simple protesta a la vistosidad de un golpe "en vuelo" al estilo de Boris Becker.

Las reglas del tenis se han respetado al 100%, y hasta nos hemos sorprendido cuando han cantado una "falta de pie", curiosamente cuando estábamos jugando con Carlos Moyá, el único defecto que debe limar nuestro campeón. Pero esta casualidad es pura coincidencia, porque los estilos de juego de los jugadores nada tienen que ver con la realidad. Los nombres son reales, pero ni su aspecto físico, ni su forma de pegar a la bola concuerdan con sus modelos humanos. No hay revés a dos manos, y los movimientos son idénticos para todos. Sí es cierto que ciertas características personales como la fuerza del saque o el juego de fondo se dejan ver, pero la IA no está muy desarrollada y tan pronto vemos a Michael Chang sacando y subiendo en tierra batida como a Pete Sampras quedándose en la línea de fondo sobre hierba. Podemos crear un jugador con nuestro nombre y participar en una temporada, pero entre la mencionada falta de rigor en los tenistas y los torneos ficticios no terminamos de sentirnos dentro del ATP Tour.

Si el tenis es vuestro deporte favorito, le encontraréis defectos, pero con todo es de los más recomendables del género



ANIMACIÓN MEJORABLE

No podemos criticar los modelos poligonales de los jugadores, porque aunque no llegan a las excelencias de la competencia, tampoco carecen de calidad. Sí es de juzgado de guardia el diseño de la indumentaria deportiva, más próxima a la que se ve en una cárcel que a la seriedad típica de este deporte. Las animaciones se han realizado con motion capture, y se aprecia en el saque o en el revés cortado, pero otros golpes, como la derecha o la dejada, dejan mucho que desear. En cada secuencia de movimiento hay pocos frames, lo que resta mucho realismo y no llega a la elegancia y elasticidad característica del tenis de alta escuela. El sistema de control es el clásico, pero tiene el defecto –corregible con el entrenamiento– de mantener el desplazamiento del jugador cuando se golpea la bola, y al tratar de imprimir el efecto muchas veces se moverá el jugador y golpearemos al aire.

En el sonido se ha prestado especial atención a los comentaristas, y nada menos que Barry Davies y Pat Cash imparten cátedra sobre todos los aspectos del juego. Los efectos de sonido también son muy realistas, aunque a veces resulta algo inexplicable el continuo murmullo del público cuando todo el mundo sabe que en este deporte el silencio es ley, aún con la molesta excepción del U.S. Open, famoso por el jolgorio de las pistas.

Las opciones multijugador en red, vía modem o en conexión directa, nos permitirán disfrutar con hasta cuatro compañeros en los partidos de dobles. Por ser el primero de lo que esperamos sea una larga serie, «Actua Tennis» tiene esos defectos de juventud propios de un debutante en el género, pero si no sois muy exigentes con el tema de las animaciones, la adicción está asegurada, sobre todo en las partidas contra oponentes humanos.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 79



«Actua Tennis» posee los mejores gráficos del género. El esquematismo y rigidez de algunas animaciones le restan realismo al conjunto. El factor jugabilidad dependerá de lo exigentes que lleguemos a ser como aficionados al tenis.





Nightmare Creatures

El terror sitia Londres

Algo terrible ha ocurrido en el Londres victoriano de 1.816. Miles de criaturas del averno han aparecido de la nada, sembrando el pánico en las calles de dicha ciudad y bañando de sangre las acequias donde anteriormente corría agua fresca y cristalina. ¿Quién será el que ha provocado todo esto? ¿Qué motivos tendrá para haberlo hecho? Hay que descubrirlo y pararle los pies a toda costa.









KALISTO/ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Lejos de lanzarse a la aventura, los asustados conciudadanos de Londres prefieren ocultarse en sus viviendas a la espera de que vuelvan tiempos mejores, pero todo el mundo sabe que si nadie pone remedio al terrible problema que se ha venido encima de todos, al final, la raza humana estará destinada a la extinción.

Entre la niebla, dos esbeltas figuras hacen acto de presencia. Un sacerdote consagrado al amor de Dios, y que luchará con su cayado y su fe contra las criaturas malignas para dar con el culpable y hacer que se arrepienta, y una joven espadachina, entrenada en el arte de la esgrima desde pequeña, fuerte como un roble y a la vez ágil como un gato, que está deseando estrenar su recién adquirido sable de plata.

Los dos se adentrarán en los dominios de los monstruos de la oscuridad, para descubrir las pistas necesarias que les lleven al origen del mal y extirparlo de una vez por todas. Para ello tendrán que atravesar lugares tan lúgubres como un cementerio abandonado, que ahora sirve de morada a una legión de muertos vivientes; uno de los peores barrios de Londres, lleno de casas en ruinas, faroles con la luz prácticamente extinguida y basura por todos los rincones; un mausoleo de ricos ornamentos en el que anteriormente descansaban en paz cientos de almas que ahora se mueven a sus anchas esperando encontrar algún ser vivo que les sirva de alimento y, por último, un laboratorio de pesadilla donde se llevan a cabo

Podemos elegir entre una hábil espadachina y un fraile "algo especial"



El tamaño de los monstruos es en la mayoría de ocasiones descomunal y, por lo general, concuerda con su fortaleza física.



Contamos con gran número de movimientos disponibles para defendernos de las criaturas de la oscuridad, como expertos luchadores.

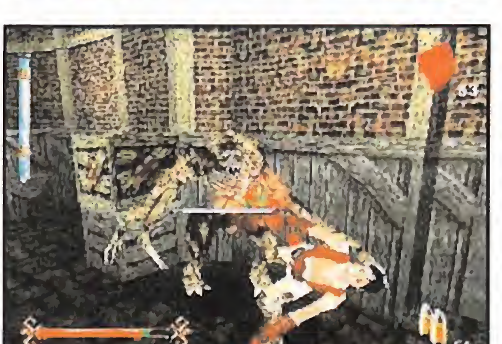


Basta con un certero y contundente golpe en la cabeza de un muerto viviente para derrotarlo y evitar que se levante de nuevo.









A menudo somos sorprendidos por los rápidos ataques de los hombres lobo, y el resultado es un profundo arañazo en el pecho.



El detalle de los edificios es enorme, pudiéndo notarse cada ladrillo, adorno en las paredes y grabado en las puertas de madera.



El protagonista masculino tiene, además de su báculo de hierro para defenderse, una gran maestría como karateka.

toda clase de macabros experimentos con cuerpos humanos, que son convertidos en las atrocidades a las que tenemos que enfrentarnos después.

UN GRAN GOLPE A LA MUERTE

Zombies, hombres lobo, serpientes gigantes, gárgolas, monstruos de roca, esqueletos, engendros de dos cabezas y decenas de horrores más son los que nos encontramos en este nuevo título de Activision y Kalisto que, siguiendo los esquemas de juegos como «Tomb Raider» en cuanto a perspectiva y desarrollo, relega a un segundo plano el aspecto de aventura que destacaba en el título de Eidos, dando más importancia a la trepidante acción del lado arcade, de manera que nuestra labor principal es salir victoriosos de los combates que se nos propongan y limitándose toda la investigación a pulsar aquí una clavija o una manivela que abrirá una puerta allá, y a conseguir una llave, oculta en la habitación más oriental del nivel, que será imprescindible para abrir el cofre que está en la sala más occidental.

Los monstruos están muy bien realizados, con todo lujo de detalles

El horror encarnado



Al final de ciertos niveles nos encontraremos con una criatura más poderosa y horrible que las demás, si cabe. Capaces de aguantar grandes dosis de impactos y con una fuerza de combate muy elevada, nos pondrán las cosas francamente difíciles para vencerlos, pero no hay nada que la fe y un buen espadazo no pueda superar. ¿O si...?

A lo largo de numerosos escenarios tridimensionales, todos ellos ambientados en el Londres victoriano del siglo XIX, tenemos que emplear a fondo nuestra habilidad como maestros del "beat'em up", para defendernos de los continuos ataques de los monstruos, cada vez más fuertes y resistentes, según nos vamos acercando al origen del mal.

En ayuda nuestra, contamos con objetos como las pistolas, que nos permiten atacar a distancia, o las esferas restauradoras de energía que nos hacen recuperar nuestras mermadas fuerzas en momentos delicados.

Ambos personajes principales cuentan con numerosas combinaciones de golpes que podemos entremezclar a nuestro


El grado de detalle con el que se han creado, tanto las criaturas como los personajes, es de un nivel realmente elevado.


Como el título del juego promete, en más de una ocasión nos encontraremos criaturas dignas de la peor de las pesadillas.


Estos monstruos de piel azul son los más resistentes y fuertes de todo el juego. Además de aguantar mucho, provocan un grave daño.

gusto, dando un abanico de posibles movimientos casi infinito.

NOTABLE, PERO CON PEQUEÑOS FALLOS

Los gráficos tienen una calidad más que notable, notándose su nivel sobre todo en los movimientos de los personajes, en el detalle de los monstruos y en el realismo con el que han sido realizados los edificios, que añaden una nota ambiental fantástica.
El sistema de cámaras, sin embargo, no ha sido depurado del todo y en ocasiones tenemos que luchar contra los enemigos mientras vemos una caja de madera en primer plano, o un edificio por dentro, lo cual acaba dificultaando la acción al no saber dónde estamos.
La acción es en la mayoría de las ocasiones escasa, pues casi nunca aparecen más de tres enemigos simultáneos, de manera que en el momento que aprendamos a controlar los numerosos movimientos de los personajes a la perfección, no tendremos ninguna dificultad en superar los escollos del camino. Por el contrario, las criaturas de final de nivel sí son bastante complicadas de derrotar y es necesario emplearse a fondo para vencerlas.
No es que «Nightmare Creatures» no se merezca una nota sobresaliente, pero se podían haber arreglado unos cuantos pequeños problemas que impiden que el título consiga una nota que se salga del baremo. Aun así, no podemos más que recomendar este «Nightmare Creatures», pues satisfará la necesaria dosis de acción que todos los amantes de los buenos arcades necesitamos de vez en cuando.

C.F.M.

Sacar provecho a las aceleradoras



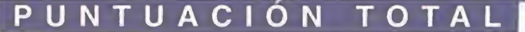


El equipo de programación de Kalisto ha sabido sacarle buen partido a la capacidad de las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D, y eso se demuestra en la perfecta realización de los efectos visuales, como la niebla típica en cualquier escenario londinense y que añade una nota de misterio a la acción, o el fuego, que aparece casi continuamente en pantalla, ya sea en forma de fogata, farol, antorcha o, en el peor de los casos, como bola de fuego lanzada por algún enemigo.



TECNOLOGÍA 84 **ADICCIÓN 80**

El número de enemigos nunca llega a ser mayor de tres. Las combinaciones de golpes son muy numerosas en los dos personajes que manejamos. La posición de las cámaras, o de cómo podrían representarnos la acción, puede desorientarnos en determinadas ocasiones.


PUNTUACIÓN TOTAL



EL QUINTO ELEMENTO

Quizás viste la película, quizás te la contaron...

¡¡¡ AHORA VIVELA !!!











Basado en la célebre película de Luc Besson El Quinto Elemento.

Además de las escenas y decorados de la película, descubre criaturas y lugares inéditos en 3D a través de 16 asombrosos niveles de acción.

Lucha contra 25 enemigos imprevisibles.





UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es



Klingon Honor Guard
La ley de la especie

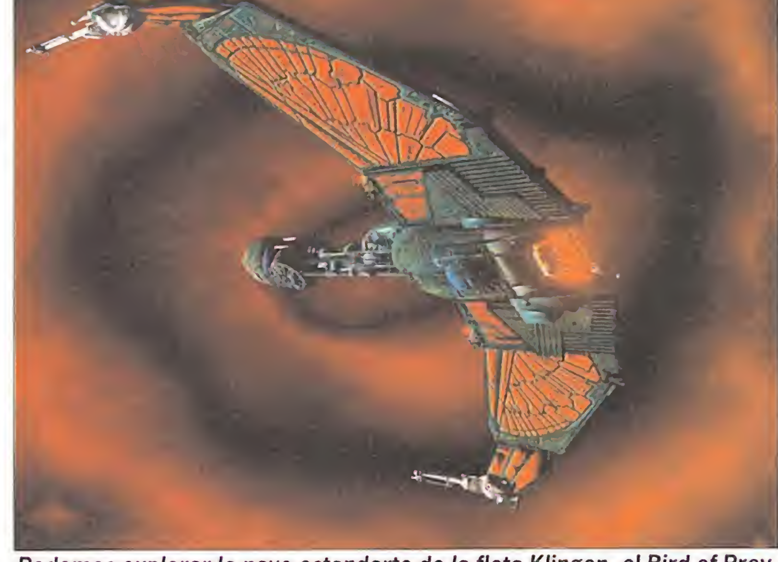
Microprose se apunta al campo de los arcades en 3D con un título con el que pretende entrar por la puerta grande. La raza Klingon, conocida por los seguidores de la serie «Star Trek», toma ahora el protagonismo que le corresponde en este programa.

MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN95/98)**
ARCADE

Contando con el afamado engine que se utilizó para «Unreal», Microprose ha creado un programa de similares características a aquel en cuanto a concepto. «Klingon Honor Guard» recrea la apariencia y ambientación del Imperio Klingon en la más popular serie de la Paramount Television, «Star Trek: The Next Generation», que nos sitúa en un lejano futuro en el que conviven multitud de especies de todo el universo entre guerras y alianzas, pero presentando nueva aventura, con también nuevos personajes y armas.

LA DINASTÍA EN PELIGRO

La historia de «Klingon Honor Guard» nos propone una aventura épica en la que las conspiraciones de los infieles al imperio ponen en peligro a la dinastía. La venganza, el honor e incluso el dramatismo, están diseñados para crear una situación de carácter cinematográfico. Para favorecer este planteamiento se han incluido numerosas escenas de vídeo que se sucederán a lo largo y ancho de toda la aventura.


Podemos explorar la nave estandarte de la flota Klingon, el Bird of Prey.

Tomamos parte en «Klingon Honor Guard» asumiendo el papel de un guerrero Klingon que se encuentra realizando un entrenamiento como componente de la honorable Guardia de Honor. Mientras tanto, una oscura conspiración se está planeando produciéndose un atentado de asesinato contra Gowron, líder del Alto Consulado de los Klingon. La bomba que explosiona en el mismo corazón del Consulado acaba con la vida de varios de sus miembros y con otros pertenecientes a la Guardia de Honor. Nuestro líder nos encomienda la misión de

El estilo en la representación de un universo futuro nos hace recordar las películas de ciencia ficción de años atrás


Los Droides de combate serán capaces de desintegrarnos en un abrir y cerrar de ojos con sus potentes cañones de plasma.


Algunos efectos, como el de las humeantes aguas residuales, o los de luces, tienen una apariencia muy digna.

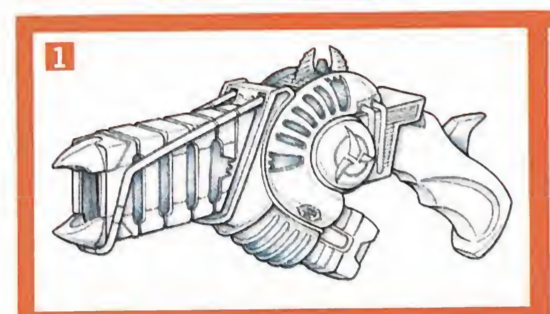

En el planeta de los Klingon las tormentas son bastante frecuentes, algo que se ve fielmente representado en el juego.

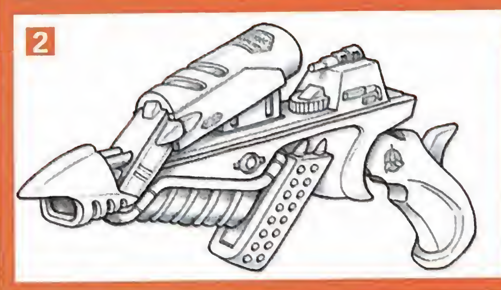

Los efectos de las armas provocan, a veces, que los personajes se desintegren, quedando paralizados ante el disparo.

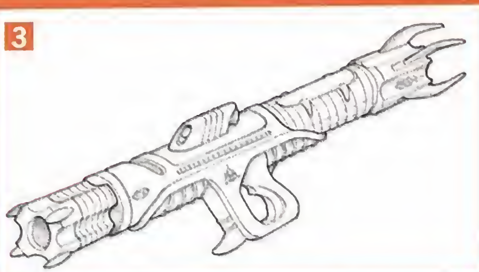

La daga es una de las armas que a menudo nos acompañará. Aunque no sea muy potente, podemos lanzarla a cierta distancia.

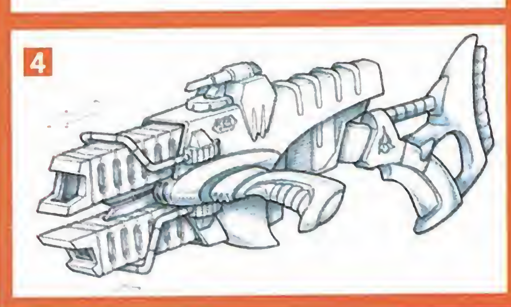

El comandante nos informará puntualmente del resultado de nuestras peripecias y de las peculiaridades de aquellas que nos esperan.

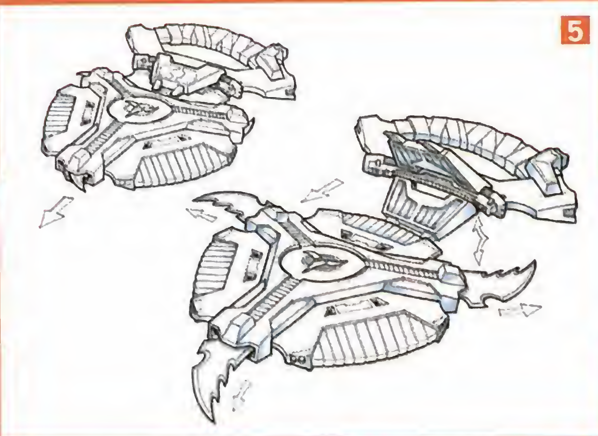
Las armas del imperio







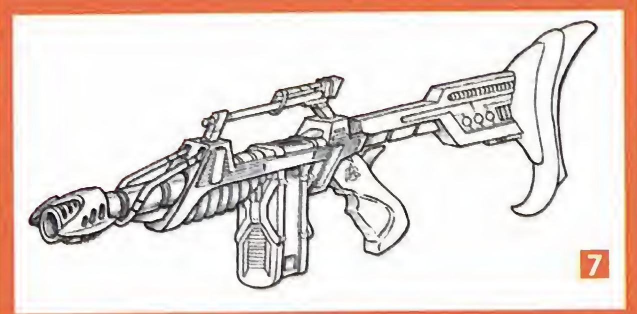




Las armas de «Klingon Honor Guard» son variadas y, entre ellas, las armas blancas adquieren una especial importancia por pertenecer a la Guardia de Honor.

1. Cañon de dispersión
2.-Cañon de plasma
3.- Lanza-cohetes de trilithium
4.- Disrruptor
5.- Disco de cuchillas antigravedad
6.- Hacha desintegrador
7.- Lanza-granadas





perseguir a los criminales de tal matanza hasta su guarida en la Klingon Capital City. Pero tras comenzar la aventura, irán surgiendo varios retos y sucesos que pueden cambiar el curso de los acontecimientos. Cada vez que completemos un nivel recibiremos un mensaje de nuestro jefe con los resultados de la misión y la descripción de nuestro nuevo cometido con detalles sobre los peligros y enemigos que nos vamos a encontrar.

«Klingon Honor Guard» cuenta con 19 misiones donde podemos explorar numerosos niveles dentro de siete escenarios tridimensionales, como la Prisión Rura Penthe, la ciudad Tong Vey o el Bird of Prey –nave insignia de la dinastía–, los cuales resultarán familiares a los fans de la serie. Todos los niveles de «Klingon Honor Guard» son uno de los elementos que más se han cuidado tanto en su ambientación como en la notable variedad.

La representación de las distintas armas es también fiel a la identidad de los Klingon, entre ellas el sable Bat´leth o el cuchillo D´K Tahg usadas como armas de honor por la especie desde tiempos ancestrales.

Pero los Klingon no son la única raza representada en el programa. Podemos encontrar también otras especies de la serie, como ►


Los infieles a los que nos vamos a enfrentar pueden ocultarse en cualquier lugar oscuro preparados para tendernos una emboscada.


No sólo encontramos a la raza de los Klingon, si no que otras muchas hacen acto de presencia en nuestra aventura.


La fidelidad con la serie de la televisón es tal, que muchas veces parece que las escenas han sido sacadas de la misma.

androides, robots de ataque, nausicians o humanos. En ellas identificaremos fácilmente a algunos de los protagonistas de la serie –los mismísimos Capitán Kurn, Gowron, Lursa o B'Etor–. Aparte, las voces de los personajes han sido grabadas con la participación de algunos de los actores originales de la «Star Trek», lo que potencia en gran medida la ambientación del programa.

SE ACERCA, PERO NO LLEGA

En la realización técnica de «Klingon Honor Guard» encontramos cualidades interesantes, pero también algunos defectos notables. Sin embargo, pese a que el programa no incorpora novedades de importancia con respecto a sus contemporáneos, posee elementos tan llamativos como el cuidado dinamismo de los objetos. Por ejemplo, la colisión con un ítem o con un objeto pequeño provoca que éste se desplace, y si lo abatimos con un arma se quema, deforma e incluso salta dando botes a cada disparo. Pero los modelos de nuestros enemigos pueden resultar demasiado parecidos y, aunque tienen un comportamiento complejo esquivando disparos, no llegan a ser tan expresivos y realistas como los de otros programas del mismo tipo.

En «Klingon Honor Guard» hemos de hacer frente a una conspiración que se está fraguando en lo más profundo del entresijo político de la especie


El arma insignia de la Guardia Klingon es un objeto que los conspiradores contra la dinastia portan como estandarte.

Existen también buenos efectos luminosos, pero puede parecer que se abusa de su utilización resultando las escenas a veces demasiado artificiales.

En definitiva, que se notan las tremendas posibilidades derivadas de utilizar el engine de «Unreal», pero queda patente que este programa no llega al mismo nivel, ni en gráficos ni en interacción con todo el entorno. Otros parámetros técnicos, como el sonido, se muestran, al menos, correctos, manteniéndose más allá de lo aceptable. Además de todo esto, es necesario –aunque no obligatorio– disponer de una tarjeta con aceleración de gráficos 3D para poder jugar a una velocidad y resolución razonables en el PC.

El hecho de contar con programas desde hace ya algunos meses que igualan y superan el desarrollo técnico de «Klingon Honor Guard» puede que llegue a desilusionarnos, sobre todo si echamos un vistazo a títulos que están por venir, como «Daikatana», «SiN» o «Half-Life». No obstante, este título cuenta con cualidades a tener en cuenta sobre todo en la ambientación. Más aún si quien lo va a disfrutar es uno de los llamados "trekkies" para los que está recomendado, que puede estar de enhorabuena por contar con un título basado en su serie televisiva favorita que mantiene un buen nivel en conjunto.

Su mayor cualidad es precisamente la apariencia y ambientación, réplica de «Star Trek», que está pensada como gancho para los incondicionales.

S.T.M.

TECNOLOGÍA 70 **ADICCIÓN 74**

Mantiene un ben nivel general, pero tiene algunas deficiencias en el desarrollo técnico y gráfico. Muy acertada la buena representación de la estética de la saga «Star Trek». La trama de la aventura, aunque apoyada por secuencias de vídeo, puede resultar algo simple.

PUNTUACIÓN TOTAL







GRIM FANDANGO™

DE LOS CREADORES DE FULL THROTTLE™ Y EL DÍA DEL TENTÁCULO® NOS LLEGA UNA HISTORIA DE CRIMEN Y CORRUPCIÓN EN EL MUNDO DE LOS MUERTOS. PRESENTAMOS A MANUEL CALAVERA, TU AGENTE DE VIAJES DE LA MUERTE EN LA MÁS EXTRAORDINARIA AVENTURA GRÁFICA 3D JAMÁS CREADA.
LA MUERTE ES LA AVENTURA MÁS DIVERTIDA.
PARA WINDOWS 95 CD-ROM.

Bájate la increíble demo jugable de www.lucasarts.com/products/grim



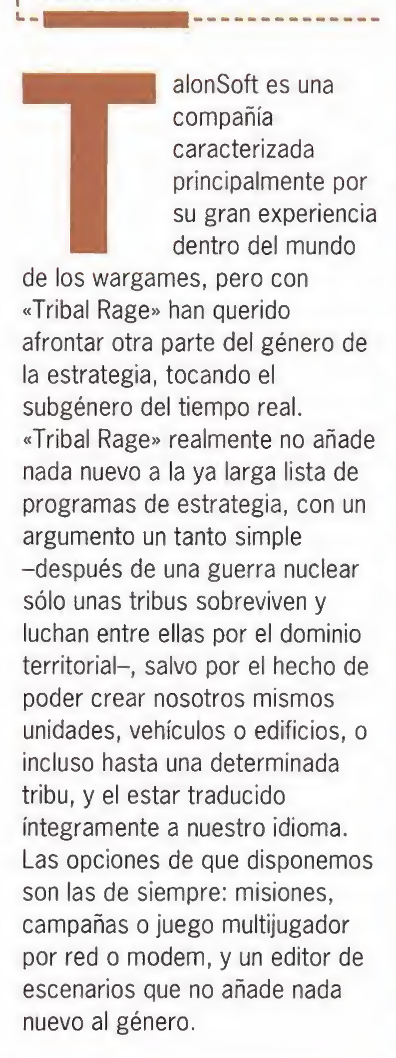


www.lucasarts.com

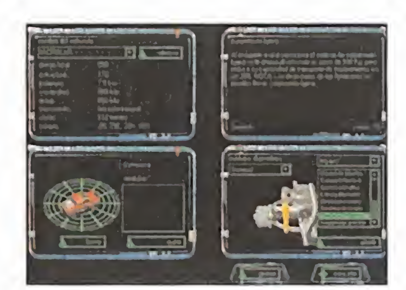
Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid
Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

Tribal Rage
Tribus por doquier

TALONSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

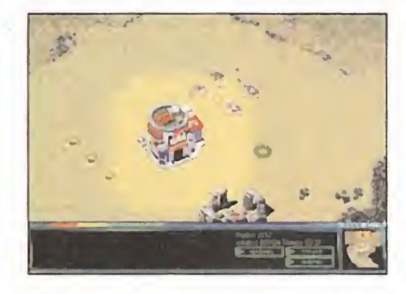


TalonSoft es una compañía caracterizada principalmente por su gran experiencia dentro del mundo de los wargames, pero con «Tribal Rage» han querido afrontar otra parte del género de la estrategia, tocando el subgénero del tiempo real. «Tribal Rage» realmente no añade nada nuevo a la ya larga lista de programas de estrategia, con un argumento un tanto simple –después de una guerra nuclear sólo unas tribus sobreviven y luchan entre ellas por el dominio territorial–, salvo por el hecho de poder crear nosotros mismos unidades, vehículos o edificios, o incluso hasta una determinada tribu, y el estar traducido íntegramente a nuestro idioma. Las opciones de que disponemos son las de siempre: misiones, campañas o juego multijugador por red o modem, y un editor de escenarios que no añade nada nuevo al género.









Aporta un ingrediente, si cabe, gracioso a la hora de batallar, aunque parece que no se ha cuidado apenas el componente estratégico, ya que las batallas se realizan mandando "a mogollón" todo el arsenal de tropas disponible, sin ningún orden, así como también parece que no se han preocupado demasiado de su aspecto gráfico.



La incursión de TalonSoft dentro de la estrategia en tiempo real no ha tenido toda la fuerza que debería, a tenor de la experiencia de sus "wargames"

En cuanto al interfaz, decir que tiene algunas deficiencias y le quitan jugabilidad e interés si se pone uno a jugar sin demasiada predisposición, aunque el conjunto resulta divertido y se pueden echar unas partidas. Una incursión dentro de este subgénero que los chicos de TalonSoft deben depurar para meterse entre los mejores.

C.P.C.





TECNOLOGÍA 60 **ADICCIÓN 58**

Se podría haber mejorado el interfaz para resultar más cómodo y manejable. Se ha descuidado un poco el aspecto gráfico del conjunto. Argumento simple, pero simpático, que le puede hacer algo más jugable si no se profundiza.







Sonic R
La evolución de un clásico

SEGA
Disponible: **PC CD (WIN95/98)**
ARCADE



Sega vuelve a apostar por su personaje más carismático. Sonic y sus rivales vuelven a emprender carreras en las que acumular anillos es, como siempre, la mejor manera de llegar a la velocidad límite y conseguir nuestro único objetivo: ganar. Manteniendo una fórmula en la que priman la velocidad y sencillez sin grandes pretensiones, nos llega ahora su evolución entrando en el campo de las 3D. «Sonic R» posee la misma apariencia colorista típica de dibujo animado, pero ganando en calidad y contando con entornos más complejos que ofrecen mayores posibilidades. Cinco son los enrevesados circuitos llenos de rampas, loops y lanzaderas en los que jugar a «Sonic R», pero que requieren de una gran práctica para llegar a dominarlos. Además, las condiciones climáticas cambian de una partida a otra –lluvias, nevadas o lagos helados aparecen de vez en cuando–. «Sonic R» consta de varias modalidades de juego desde participar en un clásico torneo, medir nuestra habilidad en una contrarreloj o disputar una carrera de dos jugadores.

Las carreras en «Sonic R» estarán tan reñidas que cualquier despiste nos puede dejar en la última posición





El programa guarda el típico planteamiento de los juegos de consola que, en un principio, puede parecer algo infantil, pero es capaz de enganchar a cualquiera. La jugabilidad es el aspecto en el que se ha puesto mayor interés, teniendo en cuenta que es un título destinado a todos los públicos. Presentando pocas opciones, es capaz de mantener nuestro interés durante largo tiempo porque su sencillez lo hace muy adictivo. Pero esta facilidad en cuanto a concepto no tiene que ver con el nivel de dificultad de las carreras, en las que nuestros adversarios nos ponen las cosas muy difíciles. Otra de sus cualidades es la marchosa música que acompaña al programa en todo momento, muy rítmica en ocasiones y más pausada en otras, que acentúa en cierta proporción la tensión. Sin embargo, para los que buscan algo más de complejidad en un juego «Sonic R» puede resultar demasiado simple.

S.T.M.





TECNOLOGÍA 68 **ADICCIÓN 82**

Sigue manteniendo el mismo estilo que en anteriores versiones, pero mejorando su concepto. Muy divertido y sencillo, sin más pretensiones. Quizás está demasiado limitado en cuanto a las opciones que ofrece.



PUNTUACIÓN TOTAL



Pilota el F-18 de las Fuerzas Aéreas Españolas
Muy pronto en tu PC
EXCLUSIVO ACELERACIÓN 3DFX™
3Dfx interactive
Compatible con Voodoo y Voodoo 2
F/A-18 KOREA
Edición Especial FF.AA. Españolas
PC | CD-ROM | Windows™95 | 98
GRAPHIC SIMULATIONS CORPORATION
empire
dinamic MULTIMEDIA
www.dinamic.com 902 480 482

Quake II Mission Pack: Ground Zero

¡Que no acabe la acción!

ID SOFWARE/ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
DISCO DE ESCENARIOS









Al igual que ocurrió con la primera parte y, curiosamente, de la mano de la misma compañía –Rogue Entertainment–, llega al mercado un segundo pack de ampliación dirigido sobretodo a los más entusiastas del juego. Nuevos escenarios, nuevos enemigos, mayor número de armas y nuevos desafíos son un buen reclamo, pero la mayoría de los que hayan jugado ya al genuino «Quake II» y a su primer pack, «The Reckoning», habrán tenido bastante descarga de adrenalina como para necesitar más de lo mismo.
Entrando más en profundidad en lo que son los aspectos destacados, hay que resaltar el buen hacer de los diseñadores de los mapas. Se nota que son gente experimentada en el tema, de hecho ya trabajaron para id Software con la primera parte, y el resultado son niveles con un nivel de dificultad justo, que no fácil, y un atractivo visual indudable. En cuanto a las armas, resulta difícil innovar en este sentido, ya que haciendo memoria es posible que se supere la centena de armas existentes desde que llegó el boom "deathmatch" por Internet, pero la inclusión de la sierra mecánica y el cañón de plasma, entre otros, cumplen las expectativas en este aspecto. A los nuevos enemigos les ocurre lo mismo; buen diseño, pero escasa innovación.
«Ground Zero» pretende alargar la próspera vida de la saga hasta que «Quake Arena» irrumpa con toda la fuerza de la que será capaz.

J.J.V.

No hay demasiadas novedades, pero a los fanáticos les apasionará



TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 84**

Sólo los más fieles seguidores de la saga apreciarán los cambios. El diseño de mapas y enemigos es notable en todos los aspectos. El número de niveles es lo bastante grande como para pensar que se trata de un juego por sí mismo.



PUNTUACIÓN TOTAL

Pinball Arcade
La historia según Gottlieb

MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE









Uno de los últimos lanzamientos de Microsoft es un juego que se puede plantar como uno de los más divertidos y entretenidos que se puedan imagina.

«Pinball Arcade» es una simulación de las máquinas de los bares y recreativos. "Otra más", se oirá en la sala... Pues no. Nada de eso. Microsoft ha acudido a una de las compañías con más prestigio y solera en el mundo del pinball, Gottlieb, para pedir asesoramiento en el desarrollo del juego y, de la unión de la experiencia y originalidad de ambas, ha surgido un producto que es un auténtico y espectacular recorrido por la historia del pinball, como hasta ahora no habíamos tenido oportunidad de contemplar.

Uno de los juegos de pinball más sorprendentes y bien hechos que hemos podido ver en mucho tiempo

«Pinball Arcade» ofrece siete mesas diferentes en las que jugar, ambientadas en algunas de las épocas más representativas de la evolución del pinball, desde 1.931 –«Baffle Ball»–, en que aparece un extraño artefacto que invita al jugador a intentar colar unas bolas de acero en unos cajetines, con sólo la ayuda del impulso de un muelle. Sin flippers, sin bumpers... . A continuación, comienzan a aparecer en distintos años distintas máquinas de pinball, basadas en el concepto en el que las actuales máquinas son fabricadas. Todas las mesas disponibles (1.947, «Humpty Dumpty»; 1.950, «Knock Out»; 1.963, «Slick Chick»; 1.976, «Spirit of 76»; 1.982, «Haunted House»; 1.992, «Cue Ball Wizard») son un pequeño prodigio. No sabemos si la mayoría, todas o ninguna, están basadas en auténticas máquinas, pero captan a la perfección el estilo de cada época –diseños, sonidos, efectos físicos, rampas, efectos sonoros, etc.–. Es como volver años atrás, y contemplar aquellas máquinas en las que echábamos cinco duros –algunos de los redactores más venerables de Micromanía hemos jugado en máquinas de a duro, incluso–, y disfrutábamos como locos. Por recrear, recrean hasta esos extraños efectos de rebote, que nos hacían sospechar de la existencia de imanes habilmente dispuestos –¿o no lo habéis pensado nunca?– para que las bolas bajaran "envenenadas", o hicieran un extraño sorprendente antes de hacer eso de "bolita de acero, al agujero". No es el último bombazo técnico. No es un juego con pretensiones. Pero Microsoft ha dado en el clavo con este título.

F.D.L.



TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 90**

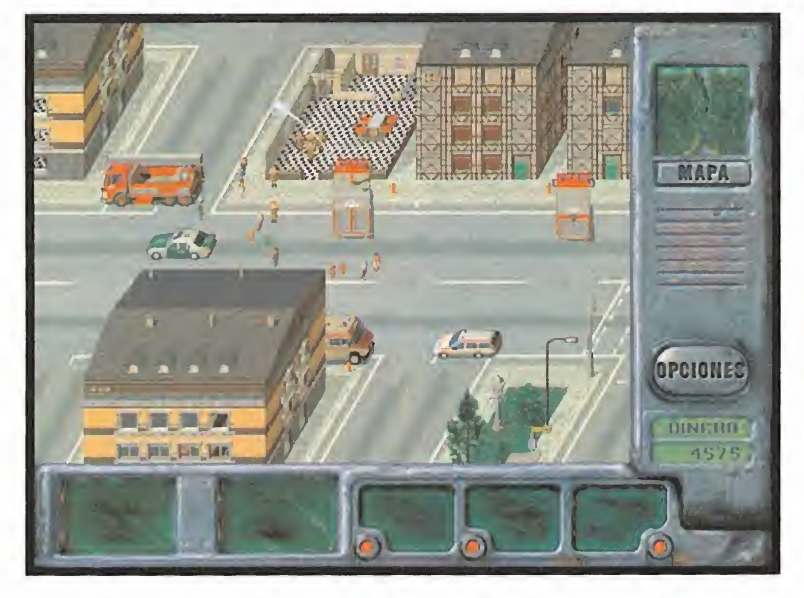
Una perfecta recreación de todas las épocas del billar, técnicamente y en diseño. Se echa de menos algo más de dinamismo en los modelos, o al menos poder escoger varias perspectivas de juego. Sencillo, divertido y sumamente adictivo.

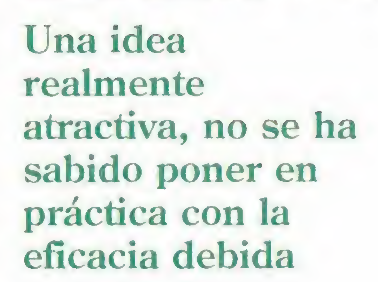


PUNTUACIÓN TOTAL

Emergency
Una de salvamentos

TOPWARE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA





La original propuesta de «Emergency» plantea que asumamos el mando de un equipo de rescate y salvamento urbano y coordinemos todas las fuerzas a nuestra disposición, de la manera más eficaz y rápida, para resolver situaciones críticas. Cada una de las treinta misiones que componen el juego llega precedida de una secuencia de animación que nos pone en antecedentes y, a partir de aquí, nuestra es la dura labor de poner orden en el caos. Y, quizás, ese sea el apelativo que mejor define al juego, caótico.

Si bien parte de un concepto relativamente rompedor, la puesta en práctica de la idea se debía haber depurado bastante. Las indicaciones dadas para entrar en acción son bastante ambiguas, y el jugador asume que se encuentra ante un juego cuya eficacia se basa en el manido método de "prueba-error". Hasta que no se repite varias veces una misión, y una vez superado el desconcierto inicial por no tener claro cómo dar órdenes a nuestro equipo humano, así como gestionar recursos –representados respectivamente por los bomberos, enfermeros, policías, médicos, etc., con sus ambulancias, camiones, helicópteros y demás–, vamos cayendo en la cuenta de la concretísima –y única– tarea que puede llevar a cabo cada unidad, y cogiéndole el tranquillo,

Lo que podría significar una simple curva de aprendizaje se ve afectada de modo negativo por varios detalles. Nuestra tarea debe ser rápida y eficaz, y sin embargo el tiempo juega en nuestra contra y un pequeño despiste inicial puede, no ya complicar la misión sino, conseguir que se vuelva imposible lograr el éxito. Si a un puñado de peatones le da por quedarse en medio de la calle, no podemos avanzar. La cuestión no es que se aparten, sino que si el camino se ve obstaculizado, la unidad se para en lugar de coger un camino alternativo. La solución es apartarlos uno por uno.





Una idea realmente atractiva, no se ha sabido poner en práctica con la eficacia debida

Todo ello, unido a una calidad técnica discreta –sonido ambiental no muy allá, gráficos prerenderizados normalitos, perspectiva caballera en escenarios sin ningún tipo de rotación...–, hacen que una buena idea no llegue más allá de ofrecer un juego del montón, que entretiene, pero que desespera. Objetivos confusos y una capacidad de gestión que se ve mermada más allá de la propia habilidad del jugador, son sus principales defectos. Y haber revisado la traducción no habría estado de más. Si debemos salvar vidas, que tu objetivo sea "¡evite que no mueran personas!" resulta curioso.

F.D.L.

TECNOLOGÍA 55 **ADICCIÓN 50**



El concepto del juego y su originalidad son sus mejores bazas. Resulta bastante confuso en sus objetivos, en líneas generales, y muy poco intuitivo en su manejo. La Inteligencia Artificial falla como una escopeta de feria.

PUNTUACIÓN TOTAL **60**




¿Quieres convertirte en el Maestro Jedi sabedor de todos los secretos de Star Wars®?
Behind the Magic™ contiene una extensa y entretenida información sobre el universo Star Wars: cientos de vínculos interactivos, 40 minutos de vídeo digitalizado, más de 2.000 sensacionales imágenes, un juego para poner a prueba tus conocimientos y mucho más. Date un paseo por el interior del Halcón Milenario, prueba el efecto de diferentes armas sobre un soldado Imperial y echa un vistazo a curiosas escenas inéditas de la trilogía de La Guerra de las Galaxias®. Y, por si fuera poco, información confidencial sobre el Episodio I de la siguiente película de Star Wars. Que la Fuerza te acompañe.
NI SIQUIERA YODA SABE TANTO SOBRE STAR WARS.
STAR WARS
BEHIND THE MAGIC
LA ÚNICA GUÍA INTERACTIVA DE STAR WARS
PARA WINDOWS 95/98
www.lucasarts.com
www.starwars.com
LUCAS Arts
© Lucasfilm Ltd & TM. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.
Characters
Vehicle Size Chart
BLUE HARVEST


CONCURSO
FIFA 99
¡Entra en juego y gana!
FIFA se ha convertido ya en todo un clásico que cada año nos ofrece la posibilidad de disfrutar del deporte rey.
Entra en juego y participa en este sensacional concurso donde te damos la oportunidad de ganar uno de los 50 FIFA 99 que regalamos.
Bases del concurso "FIFA 99"
1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con la respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "FIFA 99"
2.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán CINCUENTA, que serán premiadas con con juego de FIFA 99 para pc. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Octubre de 1998 hasta el 30 de Noviembre de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Diciembre de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Enero de la revista Micromanía.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.





Para participar averigua las respuestas correctas de las siguientes preguntas:

1- ¿En qué año apareció el primer simulador de FIFA?

2- ¿En qué ciudad canadiense se celebró la presentación de FIFA 99?

3- ¿Qué número de equipos podemos encontrar en el juego?

4- ¿Cuántas ligas tiene FIFA 99?

5- ¿De cuántos modos de juego disponemos?

6- ¿Y cuántos estadios reales?

7- ¿Qué futbolista español aparece en la carátula de FIFA 99?

8- ¿De qué color y marca comercial son las botas que luce Morientes en la selección española?











CUPON DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE

APELLIDOS

DIRECCION

LOCALIDAD

C. POSTAL

TELEFONO

LAS RESPUESTAS SON:

1- 2-

3- 4-

5- 6-

7- 8-

La convocatoria fue debidamente cursada en tiempo y forma; todos sabíais el día, hora y lugar en que la reunión tendría lugar. Y, sin embargo, los hay que se atreven a llegar tarde. Supongo que tendréis una buena justificación. Ah, un desigual combate con 34 orcos. Menuda disculpa más chorra...

A la espera de que surjan más entuertos por desfacer, son tres los que constituyen la principal problemática a resolver: la pérdida del mandato divino de los Ironfist en Enroth («Might and Magic VI»); la inexplicable maldición mutante de Luther, hijo de Scotia («Lands of Lore II»), y la tétrica sombra que el comportamiento de los orcos ha atraído sobre Riva («La Sombra sobre Riva»).

Aunque estamos un poco saturados de trabajo, he de recomendaros la visita a Enroth. Pero también os prevengo de que necesitaréis mucho tiempo, para desentrañar toda la historia que tal territorio esconde. Sólo así podréis daros la satisfacción y el gustazo de terminar el juego más extenso y largo de la historia del soft lúdico.

Y dentro de cada vez menos tiempo, ocurrirán más desgracias de esas que se traducen en trabajo para maniacos. Todos los nombres suenan y traen buenos recuerdos: «Lands of Lore III», «Ultima Ascension», «Fallout 2»...

Por cierto, hoy también quiero daros una buena noticia, aunque no relacionada directamente con los JDR: hay rumores de que se está rodando una película (¿o varias?) sobre «El Señor de los Anillos». Seguiremos informando.

Guía turística de Enroth

Como sabéis, el continente del título está comenzando a recibir numerosas visitas. Sin embargo, sus territorios son de muy amplia extensión, y sus habitantes de variada condición. Y a uno siempre le cabe la duda de cuál territorio puede ser más accesible a sus posibilidades en cada momento.

Así pues, el departamento de visitas concertadas de Maniacos del Calabozo, a la sazón integrado por mí mismo, os ha preparado una lista de sus territorios por el orden en que puede convenir explorarlos. Además, se relacionan las clases de bichos que en cada sitio podemos esperar encontrar.

1) Nuevo Sorpigal: hechiceros y goblins.
2) Castillo Ironfist: fanáticos de Baa y arqueros.
3) Mist: fanáticos de Baa y caníbales.
4) Bahía de los Contrabandistas (Bootlegs' Bay): caníbales y arqueros.
5) Free Haven: hechiceros y arqueros de fuego.
6) Ciénagas de los Muertos (Mire of the Damned): esqueletos, arpías y fantasmas.
7) Caleta de Plata (Silver Cove): druidas y gárgolas.
8) Blackshire: hombres lobo, elementales del aire y lagartos (sólo en la parte sur).
9) White Cap: arpías, magyares y arqueros de fuego.
10) Kriegspire: minotauros, elementales de tierra y Drakis.
11) Aguas infestadas de anguilas (Eel Infested Waters): creaciones de Agar, elementales de agua y serpientes marinas.
12) Agua Dulce (Sweet Water): diablos (normales y voladores).
13) Valle del Paraíso (Paradise Valley): titanes, dragones e hidras.
14) DragonSand: dragones, hidras y Wyrms.
15) Isla del Ermitaño (Hermit Island): hidras, titanes y serpientes marinas.

Sólo dos observaciones más: cada tipo de monstruo tiene tres niveles de dificultad variable. Si la proporción de monstruos de nivel alto es mayor, la zona es más complicada, aunque los tipos de monstruos sean los mismos.

La segunda observación es que este orden es, estrictamente, de dificultad de los habitantes de cada área, y no implica que sea el orden en que se han de visitar para llevar a buen cabo la aventura.

OTROS MANIACOS

"Amigos, estoy desesperada." Así comienza su intervención Ángeles Hernández, de Almería. No te preocupes, seguro que hay muchos maniacos en tu misma situación y dispuestos a ayudarte. Veamos cómo prosigue: "llevo desde Enero con **«Lands of Lore II»**, me falta sólo matar al último Belial". Seguro que, pese a ello, sigue habiendo maniacos dispuestos a echarte una mano. Ah, pues no. En fin, asumiré una vez más mi papel y te daré algún consejo al respecto.

Matar al Belial de la última escena es cuestión de no desesperar y de enfoque. En efecto, olvídate de tu alrededor y concentra tu ataque en Belial, vete directo a por él, sacudiendo con tu rápida daga. Al mismo tiempo, presta atención a tus puntos de vida y no dudes en lanzarte hechizos de curación si lo precisas. Lo más peligroso son los rayos que salen de los laterales, que habrás

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA. C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID. indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

CALABOZOLISTA

Este mes corresponde la victoria a los «Lands of Lore»: Luther y Scotia se colocan en los primeros puestos de nuestras preferencias. Y desplazan así a su gran rival, «La Sombra sobre Riva». Continúan los relevos de «Ultima», y «Serpent Isle» hereda el cuarto puesto de su sucesor, en cuanto a saga, «Ultima VIII: Pagan». Pero sin duda, lo que más preocupa al preferido de este mes es la primera aparición, en un tímido quinto puesto, del «Might and Magic VI». Porque este juego tiene mucho que decir y no cabe duda que va a dar guerra, una vez se haga un hueco en el corazoncito de los manIacos.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore II: Guardians of Destiny
2.- Lands of Lore
3.- La Sombra sobre Riva
4.- Ultima VII: The Serpent Isle
5.- Might and Magic VI: Mandate of Heaven

de tratar esquivar. Y fuera de esto, no conozco otra estrategia aplicable..
Llevada por su desesperación, Ángeles había acudido al truco de teclear "IAMLAME", pero no le funcionó. Moraleja: las trampas siempre terminan dejándote en la estacada, no así los compañeros de sudores. En fin, Ángeles cierra su participación votando al juego de sus pesares.
Sin embargo, también este juego tiene sus detractores, como no podía ser menos. José Anaya, de "vaya-ústed-a-saber-dónde", es uno de ellos. En su opinión, no ha conseguido hacer olvidar a la primera parte, juego que le resultó impactante, que le pareció el mejor JDR que había caído en sus manos. "«Guardians of Destiny» es un juego simplemente brillante. La capacidad de los 4 CDs no ha sido más que rellenada con vídeos muy atractivos, pero inútiles en su mayor parte al desarrollo del juego. Además, Luther está solo...". José no duda en calificar a este juego de triste. Y, obviamente, sus seis puntos van destinados a la primera parte.
He de decir algo: no negarás que «Lands of Lore II» tiene una historia mucho mejor que la del predecesor, con muchas más sorpresas y menos lineal. Por ejemplo, a mí me resultan muy atractivas las ruinas de los Dracoid, y lo que ocurre en ellas. Es alucinante. Pero sí te tengo que dar la razón en lo de los 4 CDs: ya os di mi opinión hace unas reuniones sobre la aparente incapacidad de los diseñadores para crear nuevos conceptos de juego usando los avances tecnológicos.
Y claro, realmente «Lands of Lore II» multiplica por mucho los recursos que necesita, pero por un factor bastante menor su interés respecto a la primera parte. Es por eso que gente como José puede sentirse algo decepcionada. Pero no sólo en este caso, si no en otros muchos.
Habla ahora Óscar Calderón, de Las Arenas (Vizcaya), quien tiene mucho y muy interesante que decir. No sé por dónde empezar. Bueno, sí, por lo que seguro que a él más le interesa, que es la solución de su problema en el **«Lands of Lore II»**. Está en la cámara de alumbramiento de Belial, donde una masa informe espera impaciente algo para que la cámara pueda hacer honor a su nombre. Cada vez que Luther golpea a la citada masa, unas arañas atacan, y no parece que se avance. ¿Qué es lo que precisa esa masa?
Piensa, Óscar, piensa. ¿Qué es lo que precisa Belial para alcanzar su forma? Magia antigua, "ancient magic". ¿Y quién tiene mogollón de esa "magia"? Tú, muchachito, o se te ha olvidado tu maldición y su origen. Por tanto, si consigues transferir esa "magia" a la masa matarás dos pájaros de un tiro: eliminarás tu maldición y crearás a Belial, con lo que puede que el segundo pájaro muerto acabes siendo tú.
Hasta aquí la filosofía, vamos a la práctica. ¿Cómo hacer tal transferencia? Mediante un hechizo, por supuesto. Estudia las posibilidades de tu hechizo de transformación. Más claro, agua.
Son muchas cosas de las que habla Óscar, como las aventuras que ha concluido, las razones por


Lands of Lore II


Might & Magic VI

las que «Lands of Lore II» le parece el mejor juego al que ha jugado nunca, o sus desventuras en los recién estrenados «Anvil of Dawn» y «Wizardry: Crusaders of Dark Savant», "de los que uno es muy fácil y otro muy poco fácil". ¿Cuál será cual? También echa leña al fuego de la tecnología y la creatividad. Pero, por desgracia, nos vemos obligados a interrumpir su discurso.
Por qué, preguntaréis indignados. Por una triste razón: llega el momento de dar por concluida la reunión y retornar a nuestra dura labor de salvar mundos. No lleguéis tarde; el próximo mes, más.

Ferhergón

¿Por qué JDR?

Como todos sabéis, las siglas que usamos en nuestras reuniones, JDR, significan Juego De Rol. Hasta aquí bien, pero alguien puede preguntarse –de hecho, algún maniaco– por qué no abreviamos juego de rol como JR, ya que a la preposición "de" no se le suele asignar sigla. Por ejemplo, el Ministerio de Administraciones Públicas es el "MAP" y no el "MDAP".
Todo tiene explicación, aunque sea inane. Así, los juegos de rol son de creación anglosajona –como la mayor parte del software lúdico– y allí se llamaban "Role Play Games", en siglas, RPG, denominación que aún es muy habitual pese a nuestros denodados intentos por "españolizarla".
Pues bien, a fin de mantener una cierta similitud con la denominación original, pareció razonable mantener 3 letras en las siglas, y por ello se le otorgó una a la preposición de marras. Un RPG pasó a ser un JDR. Eso es todo, amigos.

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

THE NEED FOR SPEED III

PC CD

Teclead los siguientes códigos, sin importar el menú donde estéis:
rushhour: Gran afluencia de tráfico.
empire: Escenario Empire City.
elninor: Coche El Niño.
merc: Coche Mercedes CLK GTR.
gofast: Hace que vuestro coche vaya mucho más rápido en "Carrera única".
allcars: Activa todos los coches, incluidos los modelos de persecución.
Para que funcionen los códigos siguientes habrá que pulsar el botón de carrera inmediatamente después de que hayan sido introducidos:
go01: Miata
go02: Toyota Landcruiser.
go03: Camión de mercancías.
go04: BMW 5 Series.
go05: 71 Plymouth Cuda.
go06: Ford Pickup con Camper Shell.
go07: Jeep Cherokee.
go08: Furgoneta Ford Fullsize.
go09: 64/65 Mustang.
go10: 66 Chevy Pickup.
go11: Range Rover.
go12: Autobús escolar.
go13: Taxi - Caprice Classic.
go14: Chevy Cargo Van.
go15: Volvo Station Wagon.
go16: Sedan.
go17: Coche de policía Crown Victoria.
go18: Policía Mitsubishi Eclipse.
go19: Policía Grand Am.
go20: Policía Range Rover /Ranger Vehicle.
go21: Camión de mercancías (igual que con go03).



CARMAGEDDON II

PC CD

Agradecemos infinitamente el descubrimiento realizado por los hermanos Pablo y Daniel Zapico, de Asturias, que han demostrado su paciencia y buen hacer, al haber conseguido eliminar de la demo que ofrecimos de «Carmageddon II» en nuestra revista, el límite de tiempo que traía. Los pasos a seguir son los siguientes:

1. Dirigirse a la carpeta del disco duro de "Carmageddon 2"
2. Una vez allí, entrar en la subcarpeta llamada "Data".
3. Dentro de ella habrá un archivo de texto llamado "Demo", que tendréis que borrar.
4. Ya estará eliminado el límite de tiempo y podréis jugar cuanto queráis a la demo de Micromanía.



TEKKEN III

PLAYSTATION



Para conseguir al personaje Gon, jugar el modo Survival, lo suficientemente bien como para poner nombre en la lista de mejores, siendo éste GON.

Para poder lograr los uniformes de escuela como ropa, juega con Jin y con Ling Xiouya cincuenta veces con cada una. Una vez lo hayáis hecho, elegidlas de nuevo, pero esta vez pulsando el Start o el triángulo, para vestir las ropas.

Para conseguir poder infinito con Forest Law, ir a opciones y pulsar rápidamente:
O, O, X, X, izquierda, izquierda, izquierda, arriba, abajo, abajo, X, X, triángulo. Si lo hacéis correctamente, escucharéis a Tiger diciendo "Get Down!".

Para hacer que GunJack tenga metralletas, ir a Ball Mode y en la pantalla de selección de personaje presionad **arriba, arriba, O, O, O, X, cuadrado**. Elegid a Gunjack y podréis disparar.

VIRTUA COP 2

PC CD

También gracias a los hermanos Zapico, tenemos este otro interesante truco, esta vez para el shoot'em up de Sega «Virtua Cop 2», con el que conseguiréis diferentes curiosidades:

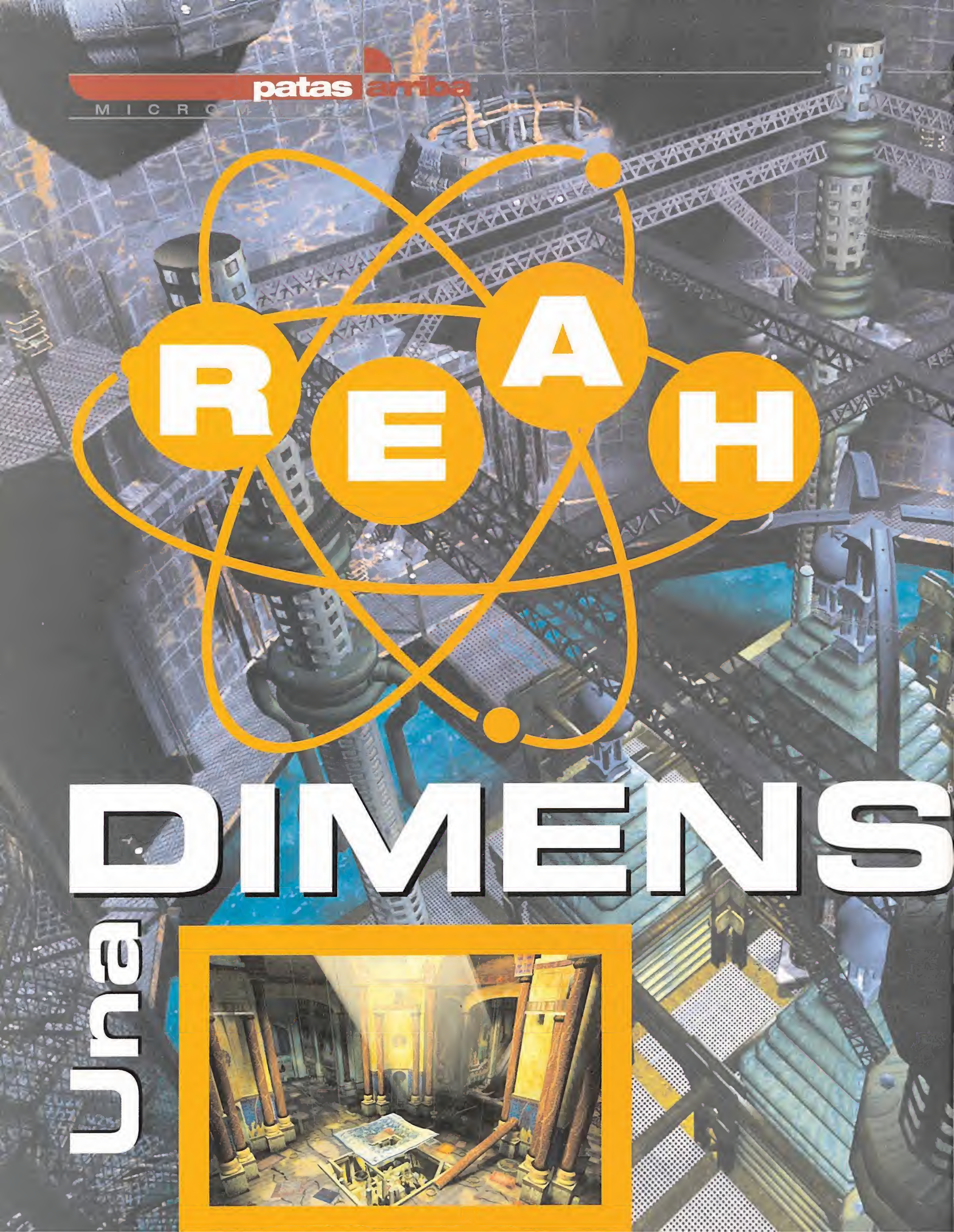
1. Dirigirse al directorio donde se encuentre el juego instalado (Ej: C:\Virtua2)
2. Allí, buscad un archivo de texto llamado "Vcop2"
3. Modificadlo al final de la siguiente manera:

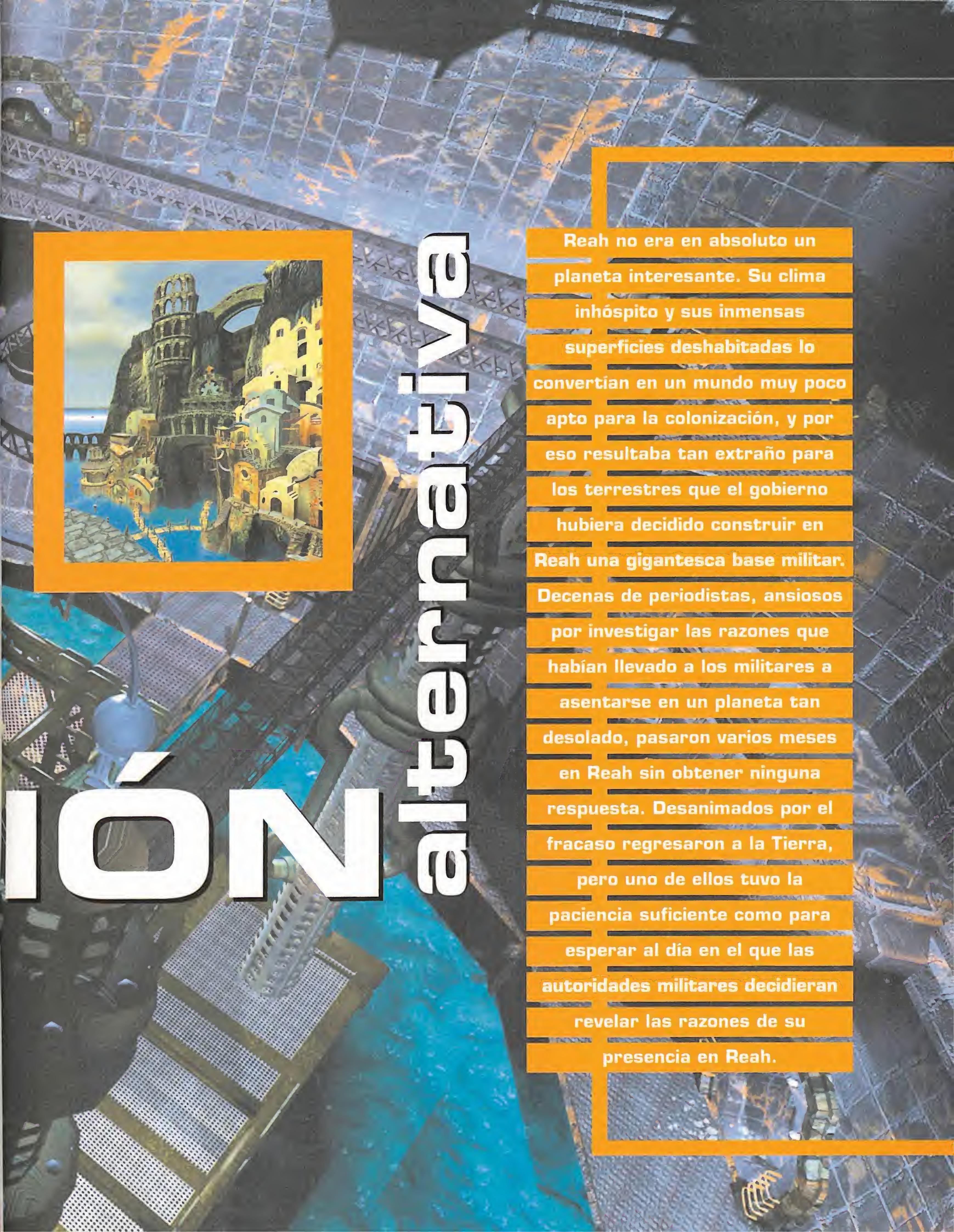
-Mirror=1: Veremos la acción como en un espejo.
-BigHead=1: Todos los personajes aparecerán con una cabeza desmesurada.
(1=activado, 0=desactivado)

4. Guardad el archivo y ejecutad el juego.






patas arriba
MICROMANÍA
REAH
Una
DIMENS



IÓN alternativa

Reah no era en absoluto un planeta interesante. Su clima inhóspito y sus inmensas superficies deshabitadas lo convertían en un mundo muy poco apto para la colonización, y por eso resultaba tan extraño para los terrestres que el gobierno hubiera decidido construir en Reah una gigantesca base militar. Decenas de periodistas, ansiosos por investigar las razones que habían llevado a los militares a asentarse en un planeta tan desolado, pasaron varios meses en Reah sin obtener ninguna respuesta. Desanimados por el fracaso regresaron a la Tierra, pero uno de ellos tuvo la paciencia suficiente como para esperar al día en el que las autoridades militares decidieran revelar las razones de su presencia en Reah.







El periodista fue invitado a bordo de una nave con rumbo a un destino desconocido. Durante el viaje el comandante de la base le explicó que varios años atrás habían descubierto la presencia en Reah de un extraño mecanismo alienígena y habían decidido construir la base con el único propósito de estudiarlo. Con el tiempo habían descubierto que se trataba de un teletransportador que conducía a una dimensión desconocida, un planeta hermano de Reah en el que las leyes de la naturaleza se comportaban de una manera sorprendente. Los aparatos científicos terrestres no funcionaban en esa extraña dimensión y ya que la única forma de obtener datos sobre ella era mediante la observación directa habían levantado una pequeña base al otro lado de la puerta.
Al llegar a las proximidades del mecanismo alienígena el periodista fue informado de que la conexión de retorno se estaba volviendo muy inestable por lo que era posible que los que cruzaran la puerta tuvieran dificultades para volver. Pero el periodista no dudó ni un momento y, tentado por la fama que le esperaba cuando regresara a la Tierra con noticias en exclusiva sobre tan fascinante descubrimiento, cruzó el umbral de la extraña puerta. Tal como habían temido los militares de la base, la puerta desapareció al poco tiempo de ser cruzada y el periodista se encontró solo en la dimensión desconocida, frente a las murallas de una ciudad rodeada de dunas desérticas y con el único deseo de volver a su propia dimensión.

LA CIUDAD DEL DESIERTO

Tu primer objetivo consiste en abrir la puerta de la ciudad. Para ello localiza alrededor de la muralla tres mecanismos con apariencia de relojes de arena y observa tanto los cuernos del animal dibujado sobre el pedestal como el símbolo alcanzado por la sombra proyectada por el sol. Con estos datos podrás deducir que para abrir la puerta hay que mover la barra superior hasta que el octavo símbolo contando por la izquierda se sitúe en el centro, mover luego la barra central hasta colocar el segundo símbolo y luego mover lentamente la barra inferior. Una vez dentro antes de llegar a la calle encontrarás un trozo de porcelana en un pequeño abrevadero colocado a tu izquierda.

Tu siguiente misión consiste en comprender el extraño lenguaje de los habitantes de la ciudad y para ello hay que colocar en la posición correcta las tres caras de la fuente. La cara colocada cerca de las campanas debe moverse hasta que haga un ruido similar al repicar de dichas campanas. La cara situada cerca de la pared trasera debe producir un sonido similar al viento que se puede escuchar en esa zona. Y la otra cara debe producir un sonido parecido al que podrás escuchar al mover el carro colocado enfrente.
En tus paseos por la gran calle circular de la ciudad llegarás hasta una reja abierta que conduce a un patio en el que destaca la presencia de un mapa sobre una mesa. Camina hasta la puerta situada bajo las escaleras, llama a la puerta y podrás hablar con una mujer que te pedirá que le traigas una jarra que se encuentra en la casa del mercader.
El mercader del que te ha hablado la mujer se encuentra frente a la puerta de su casa, cubierta con una tela de color azul. Habla con él, busca la jarra que necesitas en una de las cestas, entra en la casa, camina hasta la balanza y cambia el trozo de porcelana por una de las pesas metálicas.

En los paseos por la gran calle circular de la ciudad llegarás hasta una reja abierta que conduce a un patio en el que destaca la presencia de un mapa sobre una mesa

La mujer te permitirá entrar en la casa una vez le hayas devuelto la jarra. Entra en el dormitorio, camina hasta el lado derecho de la cama y busca la lupa que se encuentra dentro de una cesta en el suelo. En la habitación principal, cerca de la puerta que conduce al patio, encontrarás un libro sobre una mesa. Pasa las páginas anotando los símbolos asociados con los números 1, 2, 4, 8, 16 y 32 (que matemáticamente pertenecen a la serie "dos elevado a un número que oscila entre cero y cinco") y al llegar a la última podrás leer un pasaje que habla del número 44.

Estos datos permiten resolver una curiosa prueba en el patio. A lo largo de las paredes izquierda, frontal y derecha hay un total de seis imágenes, dos en cada pared, y lo que hay que hacer es localizar en ellas todas las apariciones del símbolo que representa el número 44. Ese número solamente aparece tres veces y lo hace en las imágenes cuyo contorno exterior equivale a los números 4, 8 y 32 del libro ya que la suma de esos tres números es precisamente 44. Lo que debes hacer es localizar esas tres imágenes –que caminando hacia la izquierda desde la puerta del patio son la tercera, cuarta y quinta–, anotar los símbolos que contienen y activar en cada una de ellas aquel que se repite en las tres. En ese momento aparecerá sobre el pozo un caldero que aún no puedes utilizar porque te faltan todavía unos importantes elementos.

Sal de nuevo al exterior de la casa, examina el mapa colocado sobre la mesa con ayuda de la lupa y anota la posición de los tres grifos colocados en diversas partes de la ciudad y la posición de tres pequeñas flautas de tres agujeros situadas junto a cada uno de los grifos. Los dibujos son una clave de los sonidos que debe emitir cada uno de los grifos al girar para que se abran las conducciones de gas de la ciudad. Camina por ejemplo hasta el grifo que se encuentra a la izquierda de la puerta de la ciudad y observa que al girarlo emite sonidos de distinta frecuencia, es decir, desde el más agudo hasta el más grave. Según el mapa la secuencia de flautas para este grifo es agudo, grave, medio, asi que lo que debes hacer es girar el grifo –ten en cuenta que emite sonidos distintos según lo gires a izquierda o a derecha– para que emita dicha secuencia. Si lo haces correctamente escucharás un sonido que revela la presencia de gas.

Repite el proceso con los otros dos grifos, sabiendo que la secuencia del situado junto a la estatua parlante es grave, medio, agudo y la del colocado cerca de la casa del mercader grave, agudo, grave. Si ahora mueves de nuevo el carro se producirá una explosión que abrirá un boquete en el muro.

DENTRO DEL TEMPLO

Camina hasta el extremo opuesto del templo y el mendigo situado en el lateral izquierdo te pedirá un poco de agua. Busca la fuente de agua bendita situada en la nave derecha, coge el plato lleno de agua y dáselo al mendigo para obtener a cambio un bastón.

El siguiente reto tiene como protagonistas a los cuatro gongs situados en las esquinas de la zona central del templo. Coge el mazo situado junto a uno de ellos y golpea uno a uno los gongs hasta encontrar el que produce un fuerte eco. Rápidamente examina los otros gongs hasta localizar uno que vibra, golpéalo con el mazo para que se escuche un nuevo eco, busca entre los dos gongs restantes el que está vibrando, golpéalo y finalmente golpea el único que queda. Si ahora bajas las escaleras de la zona central el cristal de la puerta se romperá al tocarlo. Este proceso debe realizarse en un límite de tiempo y no puedes cometer errores en la secuencia, pero siempre tienes la posibilidad de volver a comenzar desde el principio.

Baja hasta la cripta y coloca el bastón en una abertura en la base de la columna. Te encuentras frente a un nuevo puzzle que consiste en encontrar en cuatro ocasiones el símbolo que corresponde en una serie lógica. Para ello debes observar una secuencia de símbolos, mover la rueda hasta encontrar el símbolo que continúa la secuencia y pulsar sobre la flecha. Si el símbolo es correcto aparecerá una nueva serie y solamente al resolver la cuarta se abrirá una puerta en el templo. Para resolver la primera serie mueve la rueda hacia arriba 2 veces,

Con mucho gusto, pero antes me gustaría saber algo sobre este mundo.





4 veces para la segunda y 10 veces para la tercera y cuarta.
Regresa al templo y busca la puerta que se acaba de abrir en el lado derecho de la nave central. Entra en el ascensor y activa la palanca tres veces para llegar a lo alto de la torre. Sobre una mesa encontrarás un libro en el que se habla de un telescopio y un oasis y un juego que debes ganar para conseguir un importante objeto, la piedra filosofal. El juego consiste en derrotar cuatro veces a tu oponente. Sobre la mesa aparece un número variable de piedras, entre 8 y 12, y los jugadores van quitando por turnos entre 1 y 3 piedras sabiendo que el ganador es el que quita la última. Desgraciadamente en los juegos de 8 y 12 piedras es imposible ganar, pero en los demás sí es posible. Los juegos de 9 y 10 piedras se pueden ganar siempre –coge primero 1 piedra, luego 3 y luego 3 en el juego de 9 y primero 2 piedras, luego 3 y luego 3 en el juego de 10– y el juego de 11 se gana habitualmente con la combinación 3-2-3.
Dirígete ahora al telescopio, activa tal como explicaba el libro el segundo símbolo de la fila superior y el tercero de la inferior y podrás observar a través del telescopio la posición del oasis en el desierto.
Ahora debes regresar a la parte inferior del templo, pero el ascensor ha dejado de funcionar. Para ponerlo de nuevo en marcha debes colocar todos los globos verdes arriba y todos los rojos abajo. Al mover un globo casi siempre se mueve también otro, pero el proceso es bastante simple y puede resolverse en pocos segundos.
Ahora debes salir del templo, regresar a la casa de la mujer de la jarra y acercarte al pozo del patio. Introduce la pesa pequeña y la piedra filosofal dentro del caldero para obtener una pesa de oro, dirígete a la casa del mercader y una vez junto a la balanza cambia la pesa por la cantimplora de agua. Ahora que ya tienes agua para cruzar el desierto, sal de la ciudad, gira hacia la izquierda y continúa todo recto hasta llegar al oasis.

LA JUNGLA DEL OASIS

Una vez en el oasis observarás la presencia de un lago, una gigantesca rueda sobre el agua y cuatro casas colocadas en las esquinas del lago. Ahora debes colocar los símbolos situados sobre las puertas de las cuatro casas siguiendo una serie lógica. Si recorremos las casas caminando hacia la izquierda –comenzando por tanto por la casa en la que encontrarás un hombre fuera– debes colocar (1) la imagen de la luna a la izquierda y el sol a la derecha (2) la imagen de la luna (3) la imagen del sol a la izquierda y la luna a la derecha (4) la imagen del sol. Sólo así la rueda se pondrá en marcha y dejará al descubierto un nuevo teletransportador.
Al cruzarlo llegarás a un mundo selvático. Camina recto hasta encontrar una pequeña aldea formada por casas de madera, habla con la joven y entra en la casa indicada por ella para resolver una nueva prueba. Examina la secuencia de cuatro símbolos que encontrarás a tu izquierda y utilízalos para abrir un pequeño cofre colocado sobre una mesilla. Para ello los cuatro símbolos de la secuencia –rojo, azul oscuro, azul claro y verde– deben colocarse en el cofre en el orden azul claro, verde, rojo y azul oscuro. Coloca correctamente los símbolos 2 y 4 del cofre, luego coloca el 1 y muévelo arriba y abajo hasta que el 3 esté en su sitio. En el interior del cofre hay un cráneo dorado. Sal de la casa y continúa hasta el templo de la jungla examinando en tu camino tres piedras parlantes ya que en su superficie encontrarás unos símbolos que deberás asociar con las palabras que pronuncian.
Los datos proporcionados por las piedras te servirán en la próxima prueba. Entra en el templo, busca el altar y coloca el cráneo de oro en la columna para que aparezca una máquina dotada de una especie de teclado con 16 símbolos. Tanteando las palabras que se escuchan al pulsar las diversas teclas podrás asociar ciertas secuencias de símbolos con los elementos fuego, viento y agua. Al pulsar en el orden correcto las teclas que producen esos tres elementos en ese preciso orden se romperá una puerta que te permitirá acceder al otro lado de la jungla.
Las teclas asociadas a cada elemento varían entre una partida y otra, pero en la que sirvió de base a este artículo el fuego se conseguía con la combinación 2-3-6 (numerando las teclas de













izquierda a derecha y de arriba abajo), el viento con la combinación 4-7 y el agua con la combinación 1-12. Por tanto para completar la prueba bastaba con pulsar estas siete teclas en este mismo orden –o en otro–.

La siguiente prueba consiste en localizar cuatro símbolos envueltos en un círculo situados en el suelo en diversos lugares de la jungla y activarlos en el orden correcto dentro de un estricto límite de tiempo. El primero se encuentra junto a la puerta del templo, el segundo siguiendo el camino hasta el fondo, el tercero cerca del agua tomando el segundo desvío a la izquierda viniendo desde el templo y el cuarto tomando el primer desvío a la izquierda. Una piedra colocada junto a este último símbolo desaparecerá permitiendo el acceso a una extraña maquinaria donde encontrarás una pieza metálica sobre los engranajes.

Toma ahora el camino que conducía hasta segundo símbolo y sigue caminando hasta llegar a otra máquina donde podrás conseguir una palanca. Dirígete hasta un lugar junto a la orilla donde podrás observar otra máquina y un puente sumergido. Coloca la pieza metálica en la máquina y luego la manivela para elevar de nuevo el puente.

EN LA EXTRAÑA CIUDAD

Después de cruzar el puente y atravesar un túnel excavado en la roca podrás comprobar que en el interior de la montaña hay un lago y que en una de las paredes interiores se ha edificado una hermosa ciudad.

Una de las pasarelas sobre el agua te permitirá examinar una especie de ascensor que no se puede utilizar ya que la manivela que lo activa está bloqueada con una cadena con candado. Otra de las pasarelas conduce a una gran reja cerrada, otra te permite acceder a una casa a la que se sube por una escalerilla y otra te deja a los pies de las escaleras que conducen a la ciudad. Sube por las escaleras hasta la parte más alta de la ciudad, habla en el extremo derecho con un muchacho rubio y en el extremo opuesto de ese mismo nivel localiza unas escaleras que bajan para luego volver a subir que te conducirán hasta una mujer que te dará un paño pidiéndote que lo lleves al tintorero.

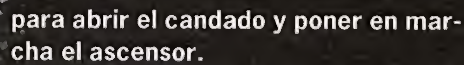
La casa del tintorero es la situada al borde del agua y accesible por la escalerilla. El aprendiz te explicará que su maestro no está en casa y te permitirá entrar para que tú mismo puedas teñir el paño ya que no tienen fuego para el horno.

Una vez dentro coge la botella de tinte rojo de una de las estanterías y prepárate para mover los espejos hasta que la luz del sol reflejada en ellos encienda el horno. En el espejo colocado a la izquierda del horno debes pulsar abajo, en el espejo central de la pared opuesta debes pulsar abajo-izquierda y finalmente debes centrar el espejo que se encuentra en el suelo frente al horno. Si ahora apartas la ropa tendida para dejar paso a la luz, el fuego quedará encendido y podrás teñir.

Entrega el paño a la mujer obteniendo a cambio un amuleto y cuando la mujer se haya marchado y haya colgado el paño en la entrada de su casa anota los seis símbolos colocados sobre él. Habla de nuevo con el joven rubio hasta conseguir una llave y al volver al ascensor comprobarás que la llave no encaja en el candado. Pero si regresas a casa del tintorero el aprendiz te explicará que esa llave, que él mismo había perdido hace tiempo, abre un armario en el interior de la casa que está lleno de ganzúas que te servirán

El desierto es uno de los lugares que más frecuentaremos a lo largo de la aventura que supone «Reah», pero no el único, ya que serán muchos los parajes a recorrer









para abrir el candado y poner en marcha el ascensor.

Una vez arriba camina hacia la derecha hasta encontrar una ballesta que dispara flechas contra una serie de aberturas en la parte superior de la ciudad. Esta prueba varía de una partida a otra, pero es fácil de resolver. Debes localizar la posición de la ballesta que hace que la flecha entre por la abertura que hace mover la rueda, caminar hasta el extremo opuesto y encontrar una segunda ballesta con un mecanismo idéntico a la primera que debes disparar hasta localizar la abertura que mueve unos tubos junto a la rueda. Ya sólo te quedará volver a bajar en el ascensor, cruzar la reja que antes estaba cerrada y subir por unas escaleras.

UN MUNDO DE FUENTES

Estás en un recinto circular con un estanque. Utiliza el amuleto para calmar las aguas y cruza el estanque hasta llegar a su centro, un círculo rodeado por ocho pequeñas fuentes. Cada fuente posee una plataforma superior y una pequeña válvula, y tu misión consiste en activar la secuencia de fuentes que abre la puerta del edificio cerrado.

Gira hasta que puedas observar una bandera frente a ti y, considerando la fuente que tienes delante como tu norte geográfico, asignale el número 1 y asigna números correlativos a las demás fuentes según giras hacia tu derecha hasta llegar al número 8. La combinación correcta de fuentes es 8-2-4-7. En cada una de ellas y en estricto orden debes echar un poco de tinte rojo en la plataforma superior para comprobar que el estanque cambia de color y finalmente abrir la válvula.

Entra en el edificio, camina hacia el centro y en el lado derecho encontrarás un pozo, un cesto y una bañera con siete discos de diferentes tamaños. Examina la tapa del cesto para comprobar que el símbolo que contiene corresponde al número 22 y, si piensas que los discos corresponden de nuevo a las diversas potencias de 2, desde 1 para el disco más pequeño, hasta 64 para el disco más grande, comprobarás que para obtener el número 22 necesitas los números 2-4-16, es decir, los discos 2-3-5. Coge uno a uno los que necesitas, mételos en el cesto y mueve la barra que une el cesto con el cubo del pozo varias veces hasta que el nivel de agua del pozo haya bajado considerablemente. Quedarán al descubierto dos aberturas de las que debes tomar la inferior.

Entras en el interior de una caverna. Cruza el puente, camina hacia la derecha, cruza el puente formado por los huesos de un gigantesco pez, coge un cuerno, vuelve atrás y busca el cráneo en el que debes colocar el cuerno.

Aparecerá ante ti un nuevo reto con una balanza y seis símbolos, tres a cada lado. Siguiendo las pistas contenidas en el paño teñido, debes colocar a la izquierda tres criaturas de sol y a la derecha tres criaturas de agua. En el paño sólo las dos criaturas centrales deben ser intercambiadas, lo que deja lagarto, insecto y serpiente a la izquierda, y crustáceo, pescado y raya a la derecha. Al resolver la prueba una barca te llevará a tu próximo destino.

EN EL CENTRO DEL ANILLO

La dimensión alternativa de Reah se ha ido revelando como una serie de anillos concéntricos. Cada uno de tus pasos te ha ido llevando a un anillo más interior y ahora te encuentras en el último de ellos, el que debe conducirte al centro mismo de tan extraño mundo.

Te encuentras en un corredor circular con seis puertas. Las tres puertas que conducen al centro del anillo están cerradas y de las otras tres una está cerrada porque es la que acabas de

Poco a poco se van desvelando los fantásticos enigmas que rodean toda la trama del curioso planeta Reah, y con ellos la posibilidad de regresar al mundo real de donde vinimos

cruzar y en Reah nunca es posible volver a un anillo más externo y las otras dos conducen a dos habitaciones, una con el número 367 y otra con el 818.
Cruza la puerta de la habitación 818, camina hasta el fondo, gira a la derecha y busca un destornillador eléctrico en el suelo. Dirígete a la habitación 367, camina hasta el fondo, gira a la izquierda y localiza la sección de la pared que puede abrirse con el destornillador. Te encuentras en una nueva habitación. Mueve el bloque metálico que encontrarás en el centro de la sala para recoger una tarjeta magnética, vuelve a la sala anterior, introduce la tarjeta en el ordenador y pulsa la secuencia A818 en el teclado.
Regresa a la habitación 818 y al acercarte a su ordenador comprobarás que la información de la tarjeta ha sido enviada de un terminal a otro y aparece ahora en la pantalla. La información consiste en tres imágenes de las puertas cerradas con una serie de puntos sobre algunos de sus cuadrantes que indican las secuencias necesarias para abrirlas.
De las tres puertas sólo la central permite el acceso al centro del anillo. Como indica la imagen del ordenador hay que activar los cuadrantes de la puerta siguiendo la secuencia abajo-izquierda-derecha.
Una vez en la habitación central, existe una pasarela que rodea exteriormente la sala y una escalera de caracol que desciende hasta el suelo. En el centro mismo de la sala encontrarás un ordenador inactivo con un teclado y cuatro aberturas en las que deberás introducir otras tantas barras de energía para poner de nuevo el ordenador en marcha. Tres de las barras se consiguen completando con éxito los tres últimos juegos de inteligencia contenidos en el programa y situados en algunas de las cámaras laterales de la sala. La cuarta barra es una de las muchas barras de la barandilla del piso superior. Para localizarla basta con utilizar los visores de infrarrojos del piso superior hasta localizar una barra especialmente brillante, que debemos coger.
Una de las pruebas presenta un disco con ocho orificios y una serie de palancas a su lado con un número del 1 al 3. Las palancas desplazan un puntero situado inicialmente en el orificio superior tantos puestos como indica su número y en sentido izquierdo o derecho según se encuentren a uno lado o a otro del disco. El puntero invierte la posición de un orificio y el objetivo de la prueba consiste en averiguar en tres ocasiones la secuencia correcta de palancas que permite tapar todos los orificios. Si consideramos que las palancas de la izquierda son negativas y las de la derecha positivas las secuencias correctas son las siguientes:
Primera vez: -3 +2 +3 -1 -3 +2 +3 +1
Segunda vez: -3 -1 +2 -3 -2 -2 +1 +2
Tercera vez: -2 -3 +2 +3 +2 -1 -2 -3
Otra de las pruebas presenta tres orificios cuadrados en los que aparece una serie de piezas de tamaño variable sobre el orificio derecho que hay que trasladar al orificio izquierdo utilizando el central como paso intermedio con la importante norma de que una pieza solo puede moverse sobre otra de tamaño menor. Este problema de ingenio (las clásicas "torres de Hanoi") debe resolverse tres veces. La primera es realmente sencilla ya que se trata de trasladar 2 ó 3 piezas, pero la tercera se hace realmente diabólica ya que el número de piezas a mover sube hasta 7. Lo único que podemos recomendar es calma y mucha paciencia.
La otra prueba es una réplica del conocido "Simón". Aparece una esfera central y ocho pequeñas esferas a su alrededor con diversos símbolos geométricos. Al pulsar sobre la esfera central aparece rápidamente una secuencia de símbolos que hay que memorizar y repetir utilizando las esferas laterales. La primera secuencia es de 3 símbolos, pero más tarde hay que repetir el proceso con 5 y finalmente 7. Hay un número limitado de intentos, así que recomendamos anotar las combinaciones en papel.
Al colocar las cuatro barras en los orificios laterales, el ordenador se pone de nuevo en marcha y nos pide un código formado por una secuencia de números. El teclado sólo contiene letras y debemos tantear la correspondencia entre letras y números mediante el método de ensayo y error pulsando siempre la tecla del extremo inferior derecho para finalizar la secuencia. ¿La clave correcta? Sencillamente la palabra START.







Mundos paralelos

Un juego como «Reah» puede englobarse dentro del grupo de las aventuras estilo «Myst», caracterizadas por la presencia de mapeados 3D en los que el jugador se mueve con una libertad limitada en una perspectiva de primera persona. Como suele ocurrir en este tipo de aventuras, el número de objetos es bastante reducido y su uso casi siempre evidente existiendo en cambio un importante número de pruebas de ingenio e inteligencia. El guión, casi siempre de fantasía o ciencia-ficción, se cuida al máximo, al tiempo que se da gran importancia a la definición gráfica y la ambientación de los escenarios.

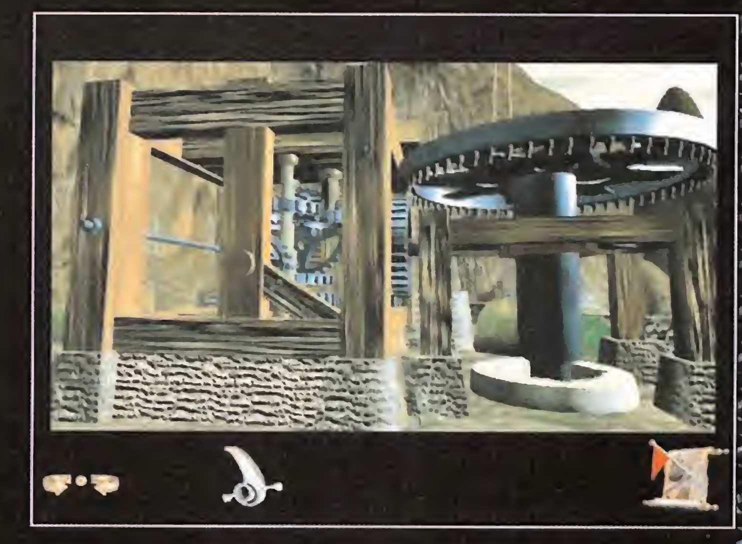
Sobre este tipo ya clásico de juegos, «Reah» introduce nuevas mejoras técnicas ya que se ha dotado de animación no sólo a las transiciones entre vistas, sino también a las imágenes fijas que el jugador contempla cuando no se mueve. De ese modo podremos ser testigos de efectos como el movimiento del agua de las fuentes y los destellos del sol sobre la superficie de los lagos.

Resulta muy curiosa la manera en que se ha decidido implantar dichas animaciones. Estas secuencias no son renderizadas en tiempo real siguiendo modelos tridimensionales, que exigirían complejos cálculos y un ordenador muy potente. Por contra, todas ellas están contenidas en gigantescos ficheros AVI, de decenas de megas de tamaño, que contienen, como si de una película previamente filmada se tratara, tanto las transiciones entre vistas como unas pequeñas animaciones que repetidas incesantemente permiten el movimiento de las escenas fijas. El sistema utilizado permite un altísimo detalle gráfico pero exige a cambio una enorme capacidad de espacio de almacenamiento, lo que explica que los 6 discos del juego en realidad contengan una cantidad relativamente limitada de escenarios.

Dejando de lado estas consideraciones técnicas, hay que reconocer que «Reah» nos ha causado una grata impresión. La historia, que se va revelando a medida que avanzamos en nuestras investigaciones, nos permite explorar un mundo perfectamente ambientado en el que poco a poco comprenderemos que nos hemos convertido en rivales de una inteligencia superior que para llenar el tedio de la eternidad se divierte poniendo en aprietos a los simples humanos. Los diseñadores del juego han hecho un excelente trabajo sobre todo en los interiores de los edificios y han demostrado en la mayoría de los escenarios un exquisito gusto por el detalle.

Tal vez el juego sea demasiado corto para lo que 6 discos parecían ofrecer, demasiado fácil en lo que se refiere al componente de aventura, y esté demasiado centrado en los puzzles de ingenio e inteligencia. También hubiéramos agradecido una mayor libertad de movimientos y una mayor capacidad de interacción con los personajes secundarios en lugar de limitarla a una serie de conversaciones automáticas, pero la excelente ambientación gráfica y lo cuidado de la banda sonora hacen que jugar a «Reah», aunque sólo sea durante unos pocos días, constituya una verdadera experiencia para los sentidos.

P.J.R.







TECNOLOGÍA 85 **ADICCIÓN 80**

Contiene mundos tridimensionales filmados con gran detalle. Los aficionados a las aventuras gráficas clásicas se sentirán defraudados por las limitaciones a la hora de poder interactuar con el entorno. Hubiéramos agradecido muchas menos pruebas de ingenio y un mapeado más amplio.

PUNTUACIÓN TOTAL



RAILROAD TYCOON II

LA ÚLTIMA ESTACIÓN



34 vagones diferentes y 59 locomotoras de todo el mundo.

Resolución gráfica 1024x768x16 bits. Hasta 300.000 polígonos en la pantalla a la vez.



40 magnates comparten un único objetivo: arruinarte.



C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com





POP TOP
PopTop Software

Total Air War (y II)

Bienvenidos de nuevo al rincón de los pilotos virtuales. Difícil papeleta teníamos este mes, al tener que escribir más del «TAW», y darnos cuenta que por mucho que explicásemos cómo es, qué tiene, de qué va y qué novedades tiene, nos íbamos a quedar cortos, y no se iba a reflejar su profundidad y calidad, que en sí mismo es como un juego que necesita de un avión para funcionar.



Relatos de una misión

Entonces, ¿qué, hacer?, ¿cómo romper el dilema? La solución la hemos visto clara cuando hemos empezado una misión desde el principio, y la hemos volado entera, así que seguidamente podéis leer cómo fue una de las que contiene «TAW».

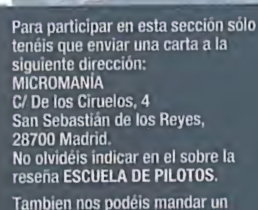
OCTUBRE 6. 03:00 HORAS. OPERACIÓN BATE DE BÉISBOL

Noche clara y despejada. Fría, pero despejada. No hay excusas para no volar. A las 0130 horas recibimos informacion de los AWACS de un masivo ataque incursivo de aviones enemigos en nuestro espacio aéreo. En la base aérea más ofensiva que tenemos sólo hay un grupo de F16 y Mirage como patrulleros de esta zona.

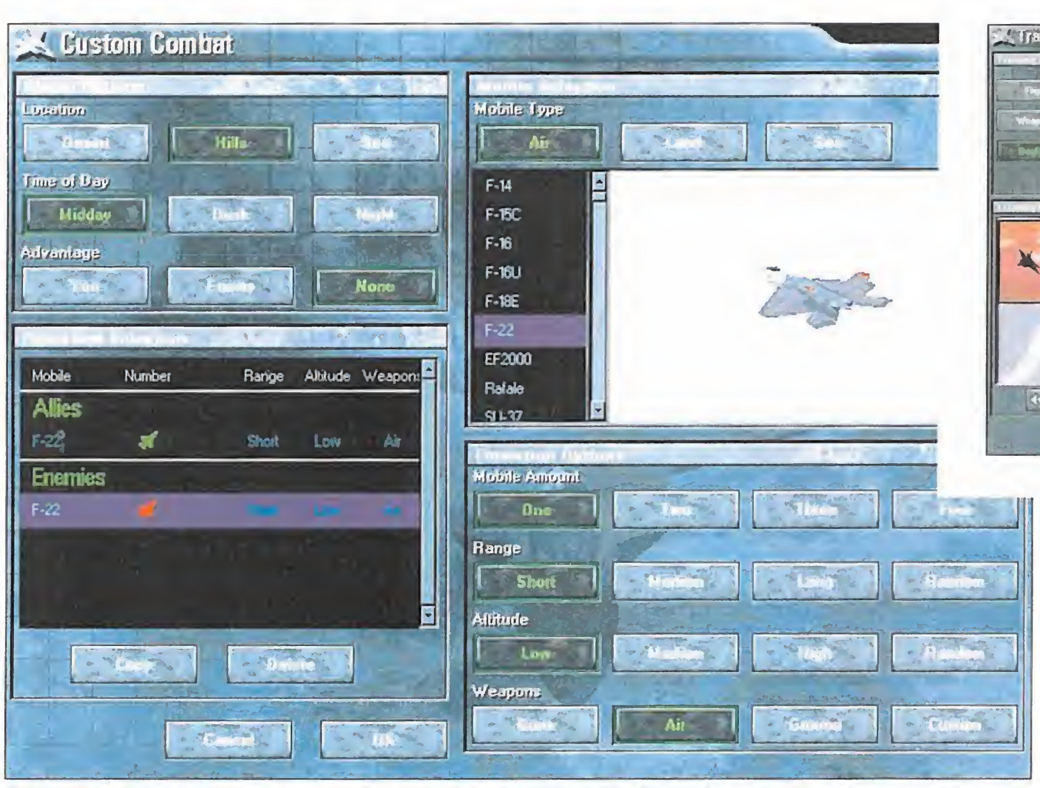
Está claro que es una fuerza insuficiente para contener un ataque tan devastador.

Nuestro Centro de Alto Mando autoriza respuesta inmediata, y sin más pasamos a la acción, organizando todos nuestros aviones para poder parar y hechar de nuestro territorio a los aviones enemigos. ¡Empieza la fiesta!

La fuerza enemiga se compone de un nutrido grupo de Su27 Flanker y MIG29, como escoltas de un alto e indetermionado número de Su25. Una vez estudiadas las ►



Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.
Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es



Al configurar las misiones que podemos volar con «Total Air War», la selección de un determinado avión u otro es uno de los factores más a tener en cuenta, así como el armamento.

posiciones de los aviones, se ordena a los F16 y los Mirage salir para interceptar la fuerza enemiga aun a sabiendas de que son insuficientes, y que lo más probable es que sean bajas seguras. Aun así, esta maniobra inicial dará un tiempo más que prudencial para poder poner en el aire al grueso de nuestras fuerzas.

La anticipación y la coordinación dentro de una batalla aérea, son factores de suma importancia

Un pequeño vistazo a la disposición de los aviones aliados nos permite ver desde qué aeródromos partir para poder llegar hasta la fuerza incursora, con potencia suficiente y a la vez en ventaja estratégica. La solución es simple y conocida: divide y vencerás. Luego la estrategia será atraer a los escoltas con grupos pequeños y divididos, para luego reservar un grueso de aviones que eliminen a los Su25. No será fácil, pero resultará. Una vez establecida toda la estrategia, armamentos y grupos de vuelo, los pilotos Sharky y Mad Max solicitan permiso de interceptación... ¡permiso concedido!

Diez minutosdespués estamos en el aire, trepando a 25.000 pies de altura, mientras situamos enemigos en nuestros radares pasivos, manteniendo nuestra invisibilidad en valores ENCOM 1. Una vez fijados los blancos prioritarios, mantenemos el rumbo hasta que las distancias nos obliguen a decantar la posición.

Mad Max y su wingman rompen hacia la derecha, para hacer una tenaza sobre un grupo de Su27. Sus blancos están ya predefinidos y no habrá problemas... Nuestra carga es contundente, y esperamos a los bandidos que nos entran a las 11. AIM 120R, 10 AIM 120Cs, dos AIM9x, más que suficiente. Semejante carga nos dará más posibilidades de defendernos, y si es fructífera, ni siquiera hará falta entrar en combate cerrado –¡demasiado bonito!–. Sharky toma contacto con AIM120 justo por debajo del máximo rango del radar, unas 28 ó 30 millas. Después de estos primeros, sólo hay un minuto para entrar en rango medio, y son más de diez. Coordinado con Mad Max, entramos en una ascensión brusca de Gs, y pasamos a ENCOM 1 para poder fijar los blancos, y sin respirar largamos la primera andanada.



¡FOX ONE!!, ¡FOX ONE!! Mad Max acaba de largar, los radares chillan como locos, con sus buscadores zumbando por todos lados. ¡FOX ONE!!, ¡FOX ONE!!, Sharky larga su regalo, se rehace de la maniobra, y larga los dos AIM120 restantes. Segundos después, Mad Max y su wingman repiten. La descarga es demoledora, más bien es una vomitona de misiles. Tal vez no sea muy elegante, pero no hay elegancias que valgan. Esa andanada será suficiente para desmembrar el nutrido grupo de pájaros enemigos.

Sin más tiempo para perder con los sentenciados a muerte, Sharky pasa a medio alcance, fija



un grupo de bandidos, y larga la carga mortífera, con una cadencia fría y calculadora, asegurando que cada blanco esté bien fijado. Mad Max espera su turno, y los wingmen aguantan por si algún bandido tiene suerte y se escabulle.

La radio no hace más que chasquear y largar información. Una, dos... Las bajas empiezan a surgir; sólo hay un 70% de éxito en este ataque.

Lo más importante es que la fuerza enemiga se ha desmembrado, y ahora es más fácil cazar.

La intención de este ataque es destruir el máximo de escoltas posibles para facilitar el trabajo a los encargados de interceptar los bombarderos.

SEGUNDA CARGA

Una vez pasada la tensión inicial, rápido vistazo al radar y a contar cuántos quedan vivos. Alguno aún colea y, mientras Sharky evaluaba el golpe dado, un Su27 se pone en ventaja sobre él.

De nuevo los radares cantan. ¡NÚMERO DOS!, ¡NÚMERO DOS!...

El wingman no responde... ¡AQUÍ NUMERO DOS A LÍDER!... ¡ESTOY TOCADO, NO MANTENGO ESTABILIDAD DE VUELO! ¡SOLICITO PERMISO PARA ABANDONAR! Mal momento, sin wingman, y acosado.

¡ROGER NUMERO 2!... El Su27 se cierra sobre el F22. El radar de aviso chilla como un condenado. Unas tijeras forzadas con la vectorización dan algo de tiempo para pensar. El Su27 pierde posición, se abre y rápidamente Sharky entra en su envolvente, dos rizos, caza posición, y un AIM9x sale de la punta alar para seguir el rastro de calor del bandido.

Demasiado fácil... Tal vez los primeros pilotos enemigos sean algo noveles. Luego, más tarde, no creemos que cometan errores tan simples.

Después de este primer encontronazo, algunos bombarderos han caído gracias a los misiles de largo alcance, y los escoltas han sufrido graves daños, pero no han caído todos. Mad Max y Sharky hacen media vuelta para repostar y tomar tiempo.

Justo en ese momento llegan los chicos de refresco. Da gusto ver un grupo de F15E, F22, y F18 listo para dar leña. Mad Max lo sabe, su comentario es sabio,... pocos podrán aguantar una segunda entrega.



El realismo visual que se ha conseguido en «TAW» es de lo más impactante.

OCTUBRE 6. 03:45 HORAS. OPERACIÓN BATE DE BÉISBOL

De nuevo en pista. Mad Max y Sharky (inseparables) ya están listos de nuevo. Sus pájaros están cargados de nuevo, y listos para más acción. La primera respuesta a la incursión enemiga ha sido un éxito, pero aún hay bandidos volando por encima de casa, y además estos traen regalos.

Al Este, la primera acción, las fuerzas de contención no han podido reventar la incursión de los Su25 entran a por su objetivo rápidamente. Dos escuadrones conjuntados van a por ellos. Sharky y Mad Max despegan rápidamente y en la trepada se encuentran que la fiesta ya está empezada. Ésta vez los misiles de largo alcance se han sustituido por los de medio alcance. Ya estaban demasiado cerca. Los Su27 han dado cuenta de algunos compañeros. Está claro que el F16 es un buen avión, pero se queda pequeño para algunos lances. La lucha ha sido desigual, pero al menos los bandidos están tocados.

¡ENCOM 5!... ¡BUENA CAZA! La orden es clara; Mad Max larga cuatro AIM120Cs, rompe hacia la derecha y fija los bombarderos como blancos.

Sharky encuentra dos Su27 de frente. Antes de que se separen, fija los AIM120Cs cerca del rango mínimo, y lanza el primero: ¡FOX ONE! El segundo está ya fuera de rango. El gesto de pasar a calóricos es instintivo. El zumbido del buscador de los Sidewinder es insoportable, pero ahora suena a música celestial.

Mad Max se centra en el grueso de los bombarderos, fija blancos, y larga sin prisa, pero sin pausa, toda la carga de la bodega. Sólo queda esperar.

Sharky se detiene en la búsqueda del pájaro enemigo, templa nervios y se dispone a esquivar un misil que ha elegido su avión como diana. Las defensas aéreas chasquean, lanzando papel





Es muy importante seleccionar las diferentes misiones siguiendo un grado de dificultad.

aluminizado al aire continuamente. Nada como fijar la vista en el misil, esperar a que venga, y a una distancia prudente, maniobrar bruscamente. El misil pasa de largo. El sudor cae por la cara. El bandido se cruza por delante del campo de visión, y su caza está asegurada. Una cerrada rápida permite coger su envolvente, bajando a 16.000 pies. No es bueno bajar tanto, pero el ruso es rápido, y Sharky acaba de salir de una maniobra difícil. ¡FOX TWO!, no hay tiempo para más, el misil impacta y el bandido estalla.

¡BUEN GOLPE! Pero el que ha dado un buen golpe ha sido Mad Max: ha limpiado gran parte de los Su25, y ha espantado a un Mig29.

CUIDADO CON LA IMPROVISACIÓN

Vuelta a casa. El vuelo no permite rehacer nuestros datos. Mad Max perdió a su wingman. ¿Cuándo?... nada más empezar, un misil Archer le impactó de lleno. Ya nos habían visto. Esto demuestra que ha habido suerte, podía habernos cazado a cualquiera de los demás. Aún hay algo en las bodegas, y no es vino precisamente. Los Su25 han hecho algo de daño, las columnas humeantes del suelo lo delatan.

No son objetivos de importancia, pero...

De repente, el avisador de combustible avisa. No hay para mucho más. Se solicita un refueler, pero lo deniegan. Argumentan alta inestabilidad aérea en la zona. Es cierto, no se puede jugar con un gigantesco avión nodriza. Hay que aguantar.

De vuelta a casa, de nuevo el radar canta. AWACS avisa de un tercer grupo de enemigos a las 3 en punto. El radar detecta un número bajo de aviones. AWACS confirma su presencia y comunica que son Migs. ¡Esto no termina! Cambio de rumbo y directos a por ellos. Con poco combustible, el wingman de Sharky pasa a la acción, y Mad Max cubre la situación. La acción es rápida, pero quirúrgica. Dos AIM120Cs salen del F22 justo antes de que rompa el vuelo a la izquierda para entrar por sus 3. Dos Migs caen. Mad Max entra en acción de frente y larga dos misiles. Sólo uno surte efecto, el otro se pierde. Parece que entre estos enemigos alguno sabe pilotar. Sharky entra en rango de AIM9x, pero sólo los usará si es necesario, sin fuel no hay que hacer locuras. De repente, un chillido de radar avisa a Sharky que un misil va a por él; brusca maniobra, y búsqueda del aguijón amenazante. Visto y esquivado, pero tarde, un segundo misil impacta. ¡LIDER 1 TOCADO!, ¡LIDER 1 TOCADO!, ¡IMPOSIBLE MANTENER VUELO!, ¡EYECCIÓN!

La improvisación puede hacer que la victoria se decante hacia el lado del enemigo

NADIE ES IMBATIBLE

Tal vez no podreis imaginar cuánto de ficción y cuánto de realidad sobre el programa «Total Air War» hay en este relato.

Desde luego, aseguramos que todo esto ha ocurrido de verdad, en un par de ordenadores. El control de aviones y del AWACS, la planificación de la batalla, la definición de grupos de aviones, su estiba de misiles y sus rutas; las escoltas, y segundas remesas; los puntos de encuentro e intercepción. Todo ha sido previsto y programado. Sólo a última hora, y durante el vuelo, se ha improvisado, y eso ha costado una pérdida. Conclusión, «TAW» no permite improvisaciones, tiene que estar todo medido, si no tal vez ni lleguemos a casa.

Esperamos que este relato os haya hecho ver las posibilidades del «TAW». Todo lo contado aquí se puede ejecutar con «Total Air War»; sólo es cuestión de tiempo, de conocimientos y de experiencia. Nadie dijo que fuese fácil.

G. "Sharky" C.



La labor de los wigmen es de vital importancia. De ellos dependerá nuestra supervivencia.


CENTRO MAIL
www.centromail.es
ESTA TARJETA TE ABRIRÁ MUCHAS PUERTAS
LARA CROFT
1204 2578 1245
¿AUN NO TIENES TU TARJETA CENTRO MAIL?
NO ESPERES MÁS. DISFRUTA YA DE LAS NUMEROSAS
VENTAJAS QUE TE OFRECE: DESCUENTOS, PROMOCIONES
ESPECIALES, EVENTOS RESTRINGIDOS A SOCIOS...
RELLENA TU SOLICITUD Y ENTRÉGALA EN TU
CENTRO MAIL. RECIBIRÁS GRATIS Y EN CASA LA TARJETA
QUE TE ABRIRÁ LAS PUERTAS A OTROS MUNDOS...

3 SKULLS OF TOLTECS

¿Qué hago con el mejicano que hay en el monasterio?

Ángel Flores. Murcia.

Hay que encontrar la guarida de los juaristas. Para ello, hay que despertar al mejicano que duerme la siesta en la entrada del monasterio. Tienes la cafetera decomisada en la prisión, llénala de agua en la torre del agua y añade el café. Luego, en el fuerte, entra en la cocina, coloca los leños en el horno, préndeles fuego con las cerillas, coloca la cafetera sobre la hornalla y la quitas cuando el café esté ya hecho. En el monasterio, usa el café en el mejicano, del cual aprenderás varias cosas, entre ellas la localización de la guarida juarista. Está en el cañón, una entrada de una cueva visible algo por encima de los arbustos. Una vez dentro, los ases son fácilmente reconocibles y se los lleva. Sostiene en lo alto de la torre una interesante conversación con el jefe provisional de los juaristas.

ATLANTIS

¿Cómo se utiliza el artefacto para abrir el pasadizo?

Gisela Torres. Madrid.

En la sala del León encuentras una especie de máquina con las representaciones del Sol, la Tierra y la Luna. Mueve el Sol, la Luna y la Tierra hasta que se alineen a la izquierda. Una manera fácil para no complicarte es mover hacia arriba 34 veces la manivela de la izquierda y 35 veces la palanca derecha. La boca del león se abrirá, coloca el cordero en su boca, se abrirá un pasadizo secreto. Coloca el pendiente en la cerradura de la puerta, accederás a otra sala, salta por la ventana, y ya estarás en la ciudad.

BROKEN SWORD

¿Cómo paso sin que me tire la cabra?

Jaume Santana/Raúl González/Yago Lale. Barcelona.

Acércate a la cabra por la derecha –haciendo doble-click en la escalera–, pero tan pronto como la cabra vaya a por ti, pulsa sobre el arado en el extremo. Así atraparás a la cabra y podrás utilizar la escalera para entrar en la excavación.

En Siria, tras ofrecerte el taxi y cuando éste se avería ¿qué se hace?

Carles Llauradó. Barcelona.

Encuéntrate más tarde con Ultar en el camión y entrégale la toalla. Coge la vara de los arbustos y úsala en la toalla cortada, luego emplea tu invento sobre la grieta en el borde del risco para descender. Examina el nicho en la roca hasta que encuentres un anillo. Busca el cuerpo de Klausner, mira a Baphomet y lee la inscripción. En los momentos que siguen, resultará vital que no mientas a Khant en nada. Cuando se ofrezca a dejarte ir bajo promesa, acepta un intercambio amistoso de manos, pero utiliza el zumbador. Aprovecha ahora que está inconsciente para saltar por el risco.

BROKEN SWORD 2

Tras ver las cuevas de la Isla Ketch con ayuda del trípode, ¿qué hago?

Sergio Estévez. Madrid.

Tras librarte de Bronson, recoge el marcador, baja a la playa, recoge los planos y el teodolito, y luego asciende de nuevo hasta la casa, donde las dos hermanas ya han regresado de su inspección en busca de los jóvenes, y muéstrales los planos para que pierdan la confianza en Bronson y ganártela tú.

¿Qué hago en la Isla de los zombies tras colocar la enredadera y el marcador?

José Luis Díaz. Madrid.

En el Este, busca el jabalí, apártale de tu camino usando la cerbatana. Siguiendo más hacia el Este, encuentra una aguja de piedra, arráncale las enredaderas, les añádeles primero la red y luego el marcador y coloca el conjunto sobre la aguja de piedra. Ahora debes encontrar un punto elevado desde donde usar el teodolito. Al Noroeste de la guarida, en los pantanos, hay un camino laberíntico por los bosques, entrando por la izquierda de nuevo en la pantalla de la guarida, hay un camino por el centro en el extremo derecho que es el que hay que seguir. Finalmente, encuentra el promontorio, en cuya cima las iniciales del pirata están grabadas en la roca. Tras colocar el teodolito en los agujeros, úsalo para echar un vistazo. Hay que ir hacia la derecha poco a poco hasta encontrar, casi en el extremo, el destello del marcador. Mira el marcador y el pilar que queda justo encima de él. Hecho esto, aparece una nueva salida por la derecha de la cima, por la cual te irás.

DRÁSCULA

En el castillo, ¿qué se hace después de hablar con Igor?

Miguel Ángel de San Pedro. Málaga.

Mira todo y sal, cerrando la puerta una vez fuera. Sube por la gran escalinata y una vez arriba mira al cuadro central. Entra por la última puerta que ves; la segunda del fondo donde hay dos, que ya está abierta, es la biblioteca, mira la estantería y el armario y abre el armario, de aquí coge una estaca y entra por el pasadizo que se ha abierto delante. Llegas a un laboratorio donde hay que coger la capa, el cerebro y el lubricante, sal hasta el pasillo principal y entra en la segunda puerta de la izquierda.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Cómo se llega y qué se hace en el rail?

Elena Riquelme. Murcia/Joaquín Pujol. Málaga/Marcos Arís. Pontevedra.

Camino de las bodegas, Ron debe mojar el algodón sobre el plato grasiento y sucio. Una vez allí, monta el soporte del micrófono con el algodón, obteniendo una herramienta de engrasado con denominación de origen, la cual puede usar para engrasar los raíles de la grúa. Primero usa la palanca izquierda y después la derecha para situar el gancho de la grúa en el sitio adecuado. Luego monta la cadena en el gancho de la grúa. Finalmente usa de nuevo la palanca derecha, pero no funciona. Ron vuelve a hablar con Quasimodo y le reta a tocar campanas en la bodega. Una vez Quasimodo ha hecho su concierto de un sólo, aunque potente, tañido Ron recoge la cinta de Sue y la usa sobre su propio magnetófono... Tres trozos de Frankie, uno en cada premio, que recibieron Drácula, el Hombre Lobo y La Momia.

LARRY 7

¿Qué se hace en la 1ª pantalla?

Juan Daniel Mínguez. Madrid.

Para liberarte de las esposas coge las tenazas y el costurero de la mesilla de noche. En el costurero encontrarás una aguja que debes doblar con las tenazas en el inventario. Usa la aguja doblada sobre los grilletes. Para romper la puerta, en "Otra" teclea romper. Mira el plano del barco y ve al camarote CERO. Coge el papel higiénico y quita el spray que atasca la taza. Acércate al cochinillo, habla con el camarero y pide una ración de carne, dile que quieres repetir y aprovecha que se va para robarle el cuchillo y la bombilla. Prueba las alubias y ve al salón del enano.

¿Cómo se gana el concurso de bolos?

Santiago Serrano. Barcelona.

Coge la tarjeta de prueba y pulsa en los bolos. Mete la tarjeta en la boca de la morsa e intenta un tiro. Vuelve a la habitación del faquir, abre la rejilla de ventilación con el destornillador, búscate en la oscuridad y desnúdate. Después, coge el pañuelo del suelo y dirígete hasta la sala de los postres del comedor, en la puerta del fondo. Debajo de una silla encontrarás un seguro de vida: léelo. Para averiguar el número del camarote, ve al vestíbulo y llama desde el teléfono blanco preguntando por ello dos veces. El número del camarote queda registrado en el teléfono del sobrecargo. Para averiguarlo, tendrás que preguntar a Peter por tu cuenta y cuando se vaya a comprobar los datos, aprovecha para mirar en su teléfono pulsando el botón rojo. Busca en el mapa su habitación, abre la puerta y métete en la cama. Vuelve a la cabina del propietario y llama al timbre. Cuando salga, dale la póliza del seguro de vida. Ve a la bodega de popa, donde está la maquinaria de los bolos, abre la puerta de la tolva y pon desodorante en los bolos. Ve a la bolera, rocía el pañuelo con KZ y limpia la bola con él antes de tirar.

YA A LA VENTA

VHS Digital
Hi-Fi Stereo

La Visión de
ESCAFLOWNE
vol. 1

ya a la venta el número 3

VISIÓN I
La promesa del Destino

VISIÓN II
La Hija de la Luna
de las Ilusiones

VISIÓN III
El Guerrero Magnífico

La serie de animación más
impresionante creada en Japón

**Bienvenidos a ESCAFLOWNE,
a partir de ahora... nada es imposible.**



La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)

SELECTA VISION S.L.
Calle Roma, 4 08023 BARCELONA
Telèfono 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku

SELECTA VISION



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

PRISONER OF ICE

¿Cómo se hace para que no te mate el monstruo?

Marcos Arís. Pontevedra.

Usa la grabadora para reproducir más tarde las declaraciones del enfermo. Antes de irte, recoge la hacha. Siempre pude ser útil para abrirse paso a través de la adversidad. Tras una conversación con Driscoll, dale un walkie-talkie. En un momento dado, el monstruo de la bodega de popa destruye la puerta que le impedía el acceso al puente. Wayne resulta muerto, pero no es grave. Para terminar con el monstruo, usa la grabadora sobre ti mismo. Los de la superficie también toman cartas en el asunto.

¿Cómo se abre la sala de torpedos si el cuadro eléctrico está roto?

Iván Gómez. Madrid.

Para arreglar el sistema eléctrico, usa el hacha con el panel eléctrico, y luego echa un vistazo para restablecer los circuitos eléctricos averiados. Usa la llave inglesa sobre el volante de la puerta –arrancada– de la bodega de popa, y tras recogerla emprende el camino hacia la sala de torpedos. Primero será preciso bombear fuera el agua que inunda tan preciosa estancia, metiendo la rueda en el orifico y accionándola. Tras abrir el tubo lanzatorpedos, y otro tubo que en realidad es un torpedo, sólo resta recoger el equipaje; una bengala, unos "tacos" y un chaleco salvavidas. En la bodega, ponte "los tacos" para poder alcanzar el "armario empotrado", abrirlo usando la llave y llevarte la pistola de señales.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Cómo se hace para que el actor se vaya del escenario?

Manuel Hernández. Granada.

Si ya has conseguido el mapa: en el caso normal, sólo dice "La X marca el lugar". Para saber qué lugar es, hay que ascender desde la parte de atrás del teatro a los mandos de los focos, pulsar a unos cuantos botones y luego la palanca... la X marca la tumba de Yorick. Una vez averiguado el lugar donde está enterrada Elaine, el artista empieza a hacer juegos malabares y el baúl está abierto. Usa el aceite de pollo sobre las bolas de cañón para que haga el ridículo más espantoso ante su público. Acabada la función, usa la pala para desenterrar a Elaine.

¿Cómo consigo que Bill llegue a ser de mi tripulación?

Mª Ángeles Urban. Sevilla.

El único tesoro en todo Puerto Pollo es el diente del propietario de la pollería. Mira en el suelo de la barbería, ese objeto azul recógelo. Ahora encamínate a la pollería y haz la entrega del azucarado alimento al propietario de la pollería. Tal cosa le produce que se le afloje el diente. Entonces regálale un poco de chicle, y cuando el otro esté haciendo una bola con el chicle, pínchala usando el alfiler que encontraste en los pantanos, en casa de la sacerdotisa vudú. El diente está en el suelo, así que es cuestión de recogerlo e irse. Pero si es el MEGAMONKEY, no te dejará, así que habrá que mascar el paquete de chicle para obtener un chicle a medio mascar, luego pegarle el diente, inhalar del globo de helio, y mascar el chicle. Recoge la bandeja, sal afuera y usa la bandeja en el charco de lodo bajo el desagüe. Ya tienes el diente. Dáselo a Bill.

¿Cómo se consigue el barco?

Fran Sanmartín. Huesca.

Puede que la barca tenga un agujero. Hay que recoger en la pollería el aparato para cortar galletas, e irse hasta la colina donde se celebran los retos, usando el cortado de galletas sobre el árbol de caucho apropiado. Para pegar el corcho resultante en la barca hay que añadir al tapón pegamento, y luego usar el conjunto en el agujero. Una vez hayas llegado con la barca hasta el bajel, puedes subir al barco, pero su loco primer oficial y su tripulación de simios se pasan la vida haciéndote saltar por la borda pasándote por la plancha. Cansado de semejante trato, sierra la plancha con el cuchillo dentado y sube de nuevo al barco. Ahora no tienen más remedio que castigarte de otro curioso modo... Con el castigo encima, acude a la pollería dispuesto a aprovechar su disfraz, pero es sin embargo el encargado el que saca provecho, y le manda convenientemente envasado. Despierta en el castillo de popa del barco. Usando el libro de ventrilocuismo sobre el capitán Le Chimp, consigue que el primer oficial reciba unas órdenes escuetas de abandonar el barco. Obtienes tras esto el mapa con la localización de Elaine, un poco de aceite de pollo y el mando del barco pirata. Puedes irte abriendo la ventana o por la puerta grande.

¿Cómo se consigue el dinero para jugar al póker con los piratas de la Isla Skull?

Manuel Velasco. Córdoba.

Ya al haber convencido al barman de que eres un Sopabuena, te tienes que volver a suicidar –teniendo ya un seguro de vida con Stan–; tras revivir puedes ir a la despensa y encontrarás en el archivador un certificado de defunción a tu nombre, el cual sirve para convencer a Stan, con el cual has suscrito una póliza, de que te entregue mucho dinero. Luego habla con Madame Xima, a la que pides que le lea la fortuna, y tras eso recoge las cartas del tarot. Hay que hacerlo para obtener cinco cartas iguales. De vuelta a la isla Skull, entra de nuevo en la cueva de los contrabandistas, acepta echar la partida de cartas, sustituye la mano perdedora por las cartas del tarot con cinco muertes, y tras una educada conversación sin serios incidentes, abandona el lugar.

¿Cómo empiezo en la Isla Blood?

Rubén Sánchez. Tarragona.

Tras el aterrizaje forzoso en la isla Blood, y la tripulación amotinada, lo que debes hacer es averiguar dónde encontrar el anillo que librará a Elaine de su maldición. Pero para ello, lo primero es conversar con el encargado y camarero del hotel, que tiene una gran resaca. Para ello, primero hay que robarle el recetario, el libro que tiene cercano, y examinar las páginas hasta encontrar el remedio contra la resaca: pelos de perro que te haya mordido, pimienta y un huevo. Ahora hay que conseguir dichos ingredientes; los pelos se consiguen en el cementerio, en caseta del perro, recoge las galletas de su plato y dáselas de comer, y luego arrancarle unos pelos. Para obtener el huevo, lo primero es recoger el cojín suelto de uno de los taburetes del bar, luego usar la maza que hay cercana a la caseta del perro e ir hasta la playa, coloca el cojín sobre las rocas, y dale un golpe de maza al árbol de caucho, con lo que el huevo cae al cojín y tú puedes recogerlo. La pimienta sólo hay que recogerla de la planta a la derecha del molino.

TOUCHÉ

¿Cómo se puede salir de la habitación del castillo?

Fernando Palomares. E-mail.

Examina la paja, aunque no haya nada, abre puerta y el guardia te pregunta, dile: 3. Pasa a un gran salón donde examinarás los dos bustos, ahora habla con Julieta: 3/2/2 y dale la poción. Una vez solos, coge todo lo que Henri tenga en el inventario, cadáver incluido. Clickear en las dos estatuas y entra en el pasaje secreto, examina el saco y úsalo, ahora utiliza la espada en cadena del suelo al otro lado del foso, usa la cadena en garfio, usa el otro extremo de la cadena en trampa al otro lado del foso. Ya en el otro lado, ve hasta la puerta y escucha, y cuando salga el cardenal, entra.

En la taberna Havre, ¿qué se hace?

Cristina Pazos. La Coruña.

Habla con el capitán, usa el cuchillo con cuerda de la barca –parece que no haces nada–; ahora usa la ropa de altar prensada en agujero de la barca. Utiliza la pancarta con barca –también parece que no pasa nada–. Espera e irás en barca hasta el castillo.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

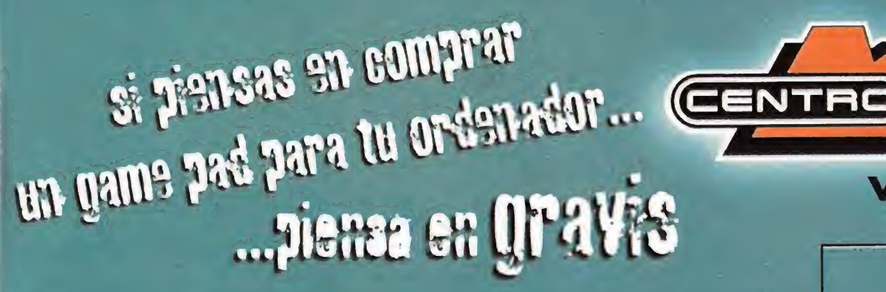
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



Arma letal

Demasiados bytes. Demasiados datos. Demasiada información. Mi amigo Jimmy "Jazz", –un peligroso espía reconvertido y maníaco informático que se sacó el apodo de una canción del grupo The Clash–, tiene una mala costumbre difícil de soportar: cuando alguien te envía un pequeño "microfilm secreto" dentro de una hamburguesa, revuelto con el queso fundido, las mostaza, el ketchup y la ensalada, pueden sucederte dos cosas: la primera, que te lo tragues sin darte cuenta enviando todos los datos a una pesada digestión y posterior desaparición vía "reciclaje de inodoro"; la segunda, que te atragantes con el pan y el celuloide –la opción que siempre elijo– y las pases "canutas" para recuperarte, y recuperar el regalo informativo. Sí, era esa la dichosa manía de Jim de jugar a antiguos espías enviando mensajes hasta en el café.
Aquel día no me atasqué con el "microfilm", pero fue todavía peor. Jim y yo estuvimos toda la noche frecuentando pubs, bares y otros "garajes" nocturnos tras la pista de unos tipos que llevaban algunas semanas destrozando los escapartes de varios comercios de material informático y el interior de otros tantos locales de recreativos. Creo que a este tipo de individuos se les llama "hardware killers" y, según noticias, abundan y crecen como la espuma de la cerveza, cada día que pasa; por lo que parece, esos, lo mismo te tiran un monitor por la ventana de un décimo piso, que introducen los CDs rayados en el microondas doméstico hasta que explotan, o le roban a un albañil el martillo hidráulico para perforar la "PlayStation" del vecino el día que éste –inocente víctima– se encuentra a punto de salvar su récord –quizás el haber conseguido todos los personajes del «Tekken 3»– en la "memory card".
Después de tres largas horas de búsqueda, nos detuvimos, agotados ya de caminar, "medio tocados del ala" por los whiskies ingeridos y con más interferencias en la visión que el Canal Plus codificado. Un chivato nos dijo que posiblemente hoy hubiera "jaleillo" y "cristales rotos" en un nuevo salón de recreativas de un pasaje comercial cercano, así que decidimos trazarnos un pequeño plan. Jim –el que estaba "más estropeado" por la bebida–, se quedaría esperando en su coche –un Audi 4 metalizado y abollado por todas partes de jugar al «Gran Turismo» "a lo vivo" en vez de "en la consola"–. Yo, permanecería de pie vigilando, escondido por allí cerca de la salida del pasaje, dispuesto para la acción. Por el intercomunicador de oreja podía escuchar a Jimmy contando algo que no eran precisamente "ovejitas": "Una Lara Croft..., dos Laras Croft..., tres Laras Croft...". Por lo menos eso era síntoma de que seguía aún despierto. Encendí un cigarrillo y me apoyé en una pared de ladrillo que hacía recodo a unos veinte metros de la puerta principal del local. Eran las cuatro de la mañana y todo seguía normal. Los párpados se me cerraban a cámara lenta, como los pausados fotogramas de una vieja película. En el mecanismo de mi oído seguía sonando aquella cantinela numérica: "...ochenta y una Laras Croft..., ochenta y dos Laras Croft...". Había poca luz y el sueño llamaba con fuerza a la puerta de mi cabeza. Dí un respingo cuando sentí hurgar en mis zapatos a un pequeño gato negro que seguramente buscaba la cena por allí, entre la basura. –¡Por los pelos de Heihachi!, –me dije. La última vez que la fastidiamos –un asunto de robo de portátiles–, también merodeaba un gato negro por los alrededores. Me agarré a la ventana de madera que había tras de mí y crucé los dedos.
En el pasaje todo tranquilo. El salón recreativo llevaba ya varias horas cerrado –desde las doce de la noche–, y lo único allí en movimiento eran las brillantes luces que formaban las letras "Fun-Club" y el Come-Cocos gigante en la pared que abría y cerraba la boca. ¿Tendría también sueño? Las persianas de los ojos se me cerraron de golpe. No sé cuanto tiempo me quedé dormido, pero sí que me desperté sobresaltado al oír la alarma y los gritos de Jimmy a lo lejos. Me levanté del suelo, saqué deprisa el revólver de la sobaquera, y al salir del callejón tropecé con el contenedor de la basura –¡uno igualito al "la lata" de basura de mi PC!– donde el gato había cenado. Las rejas del local habían sido forzadas. El escaparate estaba roto y dos máquinas de videojuego yacían de lado junto a un "pinball" que dormía boca abajo y había vomitado algunas monedas –¡seguro que les "zurraron de gordo"–. Miré a lo lejos y ví a Jim, pistola en mano, corriendo por la avenida detrás de tres indivíduos –que claramente corrían más que él–. Emprendí la carrera y el corazón se me congeló cuando ví a mi compañero caer al suelo como si estuviese muerto. Los individuos cogieron dos motos y se esfumaron.
Cuando llegué al lado de Jim lo incorporé y busqué una mancha de sangre. Nada. Jimmy me miró con la respiración entrecortada y dijo. –¡Compañero: no sé como han podido escapar! ¡Los he matado cuatro veces! Pero en su mano no estaba su pistola reglamentaria. En vez de su preciado Colt-45 tenía agarrada la G-Con45 de Namco –la de «Time Crisis» y «Blanck Point»– con el cable colgando. ¡El muy estúpido se trajo de casa el arma equivocada! Como resultado fueron dos meses de "suspensión de Empleo y Sueldo" para los dos. ¡Mortadelo y Filemón se lo hubieran hecho mejor! ¿no?

Rafael Rueda





X-TERMINATOR

El mando de control más poderoso del Planeta. X-Terminator es un pad, pero con la funcionalidad de un joystick, proporcionando más flexibilidad y prestaciones que ningún otro en el mercado. Incluye cable-Y para conectar otro mando. Compatible Windows 95/98.



GAME PAD PRO

Su funcionamiento 100% digital permite una traslación instantánea de todos tus movimientos al juego.
¡Un segundo puede suponer el éxito o el fracaso en el juego! Incluye cable-Y para conectar un segundo mando.

6.990 Pts.

STINGER

El primer y único Game Pad diseñado específicamente para portátiles. Conexión directa al puerto serie de cualquier portátil, no requiere puerto de juegos o tarjetas adicionales. Funciona también en PCs de sobremesa.
Compatible Windows 95/98.





GRAVIS

Por Santiago Erice

¿Quién dijo **marginal**?

EXTREMODURO

Alguien se acordará de cuando Extremoduro era una banda marginal, los medios de comunicación ignoraban al grupo, Robe tenía que pedir prestadas unas "libras" a sus colegas para grabar un disco o comer caliente, y sus conciertos equivalían a caos. Pues aquello ha pasado a la historia, como bien prueba la reciente aparición de «Canciones Prohibidas», el nuevo álbum de Extremoduro. Robe limita al mínimo las entrevistas y cuando convoca una rueda de prensa, hay tanto fotógrafo como en la de cualquier top-model; las canciones son tan prohibidas que suenan con animación en la radio y se promocionan con anuncios en la tele; comparte fans con Alejandro Sanz; y del dinero, no se sabe, pero se supone que Robe ya paga hasta la Seguridad Social de Autónomos.



El cambio de situación, sin embargo, no significa que Extremoduro haya dejado de ser lo que fue. Verdad es que «Canciones Prohibidas», producido por Iñaki de Platero y Tú, está mejor grabado que trabajos anteriores y que el CD cuenta hasta con un corte para ser reproducido en PC del vídeo «Esclarecido»; pero la actitud sigue siendo la misma: reivindicación del preso, del colgao, del individualismo, del poeta metido a rockero para ser escuchado, del lenguaje de la calle, de los medios tiempos y el estribillo pegadizo; odio a la sociedad, al crítico musical, al funcionario, a los curas y a los jueces. Lo dicho: Robe, genio y figura hasta la sepultura.

La ciudad de los **sueños rotos**

BARRIO



La película «Barrio» lo es de estampas de esa parte de la ciudad donde casi nunca se cumplen los sueños. En ella no hay efectos especiales ni superhéroes; sí lenguaje de la calle, vivencias cotidianas, adolescentes de carne y hueso. Sus bloques de cemento, sus aceras, sus comercios, sus vías de tren, son intercambiables con los de cualquier ciudad española; en este entorno se mueven Javi (Timy), Manu (Eloi Yebra) y Rai (Críspulo Cabezas). Para ellos no hay vacaciones en la playa con chicas guapas –las vacaciones siempre son en la playa con chicas guapas–, por no haber, no hay ni siquiera unos grandes almacenes donde cometer un pequeño hurto con glamour. Dirigida por Fernando León de Aranoa, «Barrio» es una película agridulce donde comedia y drama caminan juntos de la mano sin grandes algaradas. Y como fondo, y como metáfora, una cuidada banda sonora donde conviven en armonía ritmos calientes –símbolo del sol vacacional que invita a la diversión– y sonidos más rotundos y urbanos –símbolo de la ciudad, del calor del verano que agobia–: Amparanoia, Hechos Contra el Decoro, Lalo Rodríguez, Cheb Mami, Mano Negra, Extremoduro...

Un secuestro **muy extraño**

NEGOCIADOR



En la ciudad de Chicago se ha producido un secuestro muy extraño; quien se ha encerrado en un edificio con rehenes es el policía Danny Roman, un especialista en negociar desde el otro lado de la barrera. Es víctima de una conspiración, no se puede fiar de nadie y cree que su única salida es convencer a un extraño, su colega Chris Sabina, de que no se ha vuelto loco, de que es inocente y de que las acusaciones de asesinato y desfalco que pesan sobre él son falsas. Mezcla de thriller de intriga, peli de acción a la americana y enfrentamiento dramático y psicológico de dos pesos pesados de la pantalla –Samuel L. Jackson y Kevin Spacey–, «Negociador» ha sido dirigida por F. Gary Gray, un experto en la realización de vídeos musicales que ha conseguido dirigir largometrajes –«Friday» y «Hasta el Final»–.

Actualización de un clásico de **Hitchcock**

UN CRIMEN PERFECTO

Los puristas han afilado sus lenguas viperinas y bolígrafos vitriólicos: Hollywood, siguiendo esa costumbre de hacer remakes de película de éxito para ocultar la falta de imaginación, se ha atrevido, con «Un Crimen Perfecto», a actualizar uno de los clásicos de Alfred Hitchcock. ¡Y para colmo el autor de la fechoría ha sido un director, Andrew Davis –«El Fugitivo», «Alerta Máxima», «A la Caza del Lobo Rojo»–, tan taquillero y efectivo rodando películas de acción como poco respetado por los cinéfilos!

Todo así, está claro que «Un Crimen Perfecto» no será una película juzgada por sus valores intrínsecos, sino por las comparaciones con el excelente clásico del mago del suspense. En la nueva versión se han ampliado los escenarios, eliminando así la sensación de obra de teatro



adaptada al cine, y trasladado la acción desde el Londres de mediados de década hasta el Nueva York de hoy. Para encarnar a los protagonistas, se ha contado con Michael Douglas –el marido engañado que planea el asesinato de su mujer–, Gwyneth Paltrow –más sexualmente explícita que Grace Kelly, su antecesora en el papel de esposa adúltera– y Viggo Mortensen –el amante–.

No es **oro** todo lo que reluce

GIRASOULES



Con su tercer álbum, el grupo valenciano Girasoules ha querido demostrar, en clave pop-rock, que no es oro todo lo que reluce en las opulentas y desarrolladas sociedades del bienestar –este país que va tan bien incluido en el grupo, aunque algunos no terminen de creérselo–. Titulado «Mundo Feliz», como la vieja novela del inglés Aldous Huxley, y producido por Joe Dworniak –Radio Futura, Jarabe de Palo–, incluye diez canciones inspiradas en asuntos tan dispares como la televisión o la genética, que reflejan, con ironía y en tono crítico, un día cualquiera de nuestra vida.

«Mundo Feliz» es el tercer larga duración grabado por Girasoules y se ha apartado de los ritmos latinos predominantes en el anterior, «Rompe tu silencio». Ahora el cuarteto ha evolucionado hacia sonidos más típicos del rock y sus influencias reclaman a bandas como R.E.M., Radiohead o Pixies. Su intención era dar un carácter contemporáneo a la música para que su conexión con las letras resultara coherente.

Trampas en un thriller **trepidante**

SNAKE EYES (OJOS DE SERPIENTE)



Un thriller trepidante es «Snake Eyes (Ojos de Serpiente)» plagado de trampas para engañar y atraer al espectador. Es cine espectacular donde la cámara juega con medias verdades y efectos visuales para construir una trama que atrape las miradas sobre la pantalla grande. Ha sido dirigido por Brian De Palma, un realizador siempre interesante, aunque no en todas las ocasiones acierte con el conjunto, que conoce al dedillo las reglas del juego cinematográfico y con una filmografía irregular en el que aparecen títulos como «Misión Imposible», «Vestida para Matar», «Los Intocables de Elliot Ness» o «El Fantasma del Paraíso», entre otros muchos.

Para rodar «Snake Eyes», De Palma ha contado con Nicolas Cage, Gary Sinise –el teniente del Vietnam en «Forrest Gump»– y Carla Gugino. Ellos encarnan, respectivamente, a un policía de Atlantic City mitad corrupto mitad el chico bueno de la peli, a un oficial de marina que falla en su trabajo de protección a un ministro, y a una misteriosa mujer. Todo comienza con un asesinato ante miles de personas durante un combate de boxeo, y concluye en una espectacular traca final dentro de un túnel con gigantescas olas de agua sobre los protas. En medio, un complicado rompecabezas donde se mezclan el pasado, el juego, la corrupción, la amistad y conspiraciones políticas.



HARDWARE



HOME

Caja mini-torre
Placa chipset compatible 440-LX
T. gráfica 3D (4 Mb)
Sonido 16 bits compatible
Disco duro 3.2 U-DMA2
CD-ROM 32X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor Goldstar LG-44i 14"
Ratón Genius NetMouse
Micrófono, Teclado y Altavoces 60w
Pack Software

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES



Celeron	266 MHZ- 119.900
Celeron	300 MHZ- 124.900
Celeron "A"	300 MHZ- 134.900
Celeron "A"	333 MHZ- 139.900

Celeron "A" 128 Kb. Coché

POWER

Caja semi-torre ATX
Placa Intel SEATTLE® i440-BX
T. gráfica AGP S3-Virge GX/2 4Mb.
T. sonido Sound Blaster PCI 128
Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-GoldStar 32x
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor GoldStar LG-55i 15"
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono, Teclado mecánico
Altavoces Creative FourPoint (Subwoofer + 4 satélites)
Pack Software

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES



Pent. II	333 MHZ- 199.900
Pent. II	350 MHZ- 209.900
Pent. II	400 MHZ- 244.900
Pent. II	450 MHZ- 279.900



BASIC

Ordenador multimedia. 32 Mb RAM, Disco duro 2.1, CD 32x, Monitor 14"

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

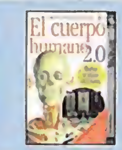
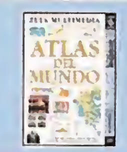
84.900

IVA INCLUIDO

[Garantía 3 años en mano de obra]

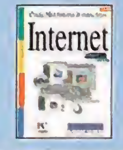
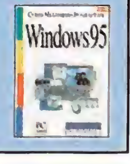
[Sistema operativo no incluído] [Windows 98, con licencia y manuales 15.800 ptas.]



Con tu equipo llévate GRATIS todo este software (1)



(1) Excepto modelo BASIC

ACELERADORAS



MAXIGAMER 3Dfx 4MB	14.990
MONSTER 3D 4MB	14.990
MONSTER 3D II-8MB	29.990
MONSTER 3D II-12MB	39.990
MAXIGAMER PHOENIX	24.990
MAXIGAMER VOODOO2 12MB	32.990
CREATIVE 3D BLASTER 12MB	38.900
MIRO HIGHSCORE 12MB	44.990

IMPRESORAS



EPSON STYLUS 440	25.990
EPSON STYLUS 640	33.990
EPSON STYLUS 740	47.990
HP 420	19.990
HP 720	42.990
HP 690 c	27.990
HP 690c PLUS	32.490

ESCANERS



GENIUS COLOR PAGE VIEW	10.490
PRIMAX COLORADO D. 9600	9.900
PRIMAX COLORADO D. 19200	16.900
PRIMAX JEWEL	22.990
PRIMAX PHODOX	29.500

MODEMS



POCKET TELLINK 33.6	12.990
SUPRA 56K INTERNO	12.490
SUPRA 56K EXTERNO PRO	19.990
US-ROBOTICS 33.6 INT. (56K)	17.990
US-ROBOTICS 33.6 EXT. (56K)	25.990
56K MESSAGE PLUS	32.990

REGRABADORAS

TRAXDATA

2x2x6 IDE INTERNO	49.990
2x2x6 PARALELO EXTERNO	59.990
4x2x6 SCSI INTERNO	84.990
4x2x6 SCSI EXTERNO	99.990

VIDEO-CONFERENCIA

WEBCAM II PUERTO PARALELO	17.900
WEBCAM II USB	17.900
SONY (OEM)	18.990

SONIDO

MAXI SOUND DYNAMIC 3D	12.990
HOME STUDIO PRO	41.990
SOUND BLASTER 16	5.900
SOUND BLASTER PCI 128	11.900
SOUND BLASTER AWE 64 GOLD	25.900
SOUND BLASTER LIVE!	34.900

DVD

PC DVD BLASTER 5x	CONS.
PC DVD ENCORE Dxr2	38.900
KIT DVD MAXI THEATRE	48.990
KIT DVD NITRO	49.990

MEMORIA

SIMM 16MB EDO	2.990
DIMM SDRAM 32MB	6.990
DIMM SDRAM 64MB	15.990
DIMM SDRAM 128MB	29.990

3 AÑOS DE GARANTÍA

DISCOS DUROS

3,2 (OEM)	22.990
4,3 (OEM)	26.990

6 MESES DE GARANTÍA

3,2 FUJITSU	26.990
4,3 FUJITSU	28.990

30 MESES DE GARANTÍA

SVGA

S3 VIRGE 4MB PCI
5.490
CREATIVE EXXTREME
17.900
INTEL EXPRESS 3D AGP 2x 8MB
17.900

PLACA

440 LX (BABY AT)	15.990
440 LX (ATX)	15.990

6 MESES DE GARANTÍA

INTEL SEATTLE	29.990
INTEL MUAI	29.990

3 AÑOS DE GARANTÍA

CD-ROM

32x OEM	8.990
36x OEM	9.990
LG 32x	9.990
GENIUS 36x	8.990

CD VIRGEN

BULK	215
TRAXDATA Softpack(10 u.)	2.450
TRAXDATA REGRABABLE	2.290

PARA AMPLIACIONES DE ORDENADORES **TECNOWAVE** CONSULTAR CON EL PUNTO DE VENTA

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS

JOYSTICK

FIRESTORM ULTRASTRIKER

4.990

GENIUS F-21 FLIGHT 2000

3.495

GENIUS GAMEPAD G-07 MAXFIRE

2.495

GRAVIS ANALOG PRO

4.990

GRAVIS BLACKHAWK

6.990

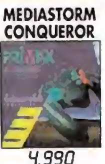
GRAVIS GAME PAD
2.990

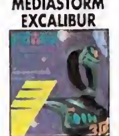
GRAVIS GAME PAD PRO
6.990

GRAVIS THUNDERBIRD II
5.990

GRAVIS X-TERMINATOR

9.990

MEDIASTORM CONQUEROR

4.990

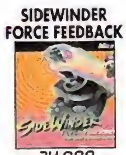
MEDIASTORM EXCALIBUR

8.900

POWERSTATION

5.990

ROLSTICK + RALLY CHAMPIONSHIP

5.995

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK

24.990

SIDEWINDER FREESTYLE

12.990

SIDEWINDER PRECISION PRO

13.990

SIDEWINDER WHEEL FORCE FEEDBACK

39.900

T-LEADER 3D
5.990

TARGA STAR RAIDER

4.500

THRUSTMASTER ATTACK THROTTLE

12.990

THRUSTMASTER COMBAT GEAR

18.990

THRUSTMASTER F-16 FLCS

24.990

THRUSTMASTER F-16 TQS

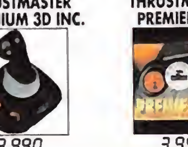
24.990

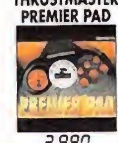
THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP

25.990

THRUSTMASTER FORMULA T-2

20.990

THRUSTMASTER MILLENIUM 3D INC.

9.990

THRUSTMASTER PREMIER PAD

3.990

THRUSTMASTER RAGE 3D
6.990

THRUSTMASTER TOP GUN

5.990

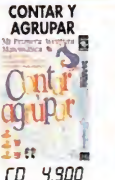
THRUSTMASTER X-FIGHTER

7.990

EDUCATIVOS

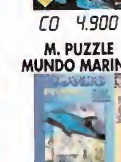
ANIMALES INCREIBLES

CD 4.900

BIG JOB

CD 4.900

CONTAR Y AGRUPAR

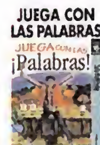
CD 4.900

DESASTRE CLIMATICO

CD 4.900

DESASTRE ECOLOGICO

CD 4.900

JUEGA CON LAS MATEMATICAS
CD 4.900

JUEGA CON LAS PALABRAS

CD 4.900

LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO


CD 2.995

M. PUZZLE FEN. NATURALES

CD 1.995

M. PUZZLE MUNDO MARINO

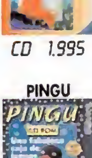
CD 1.995

M. PUZZLE VIDA SALVAJE
CD 1.995

M. PUZZLE VISTAS AEREAS
CD 1.995

M. PUZZLE MUNDO DEL MOTOR

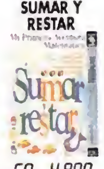
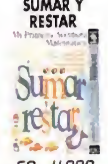
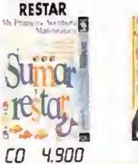

CD 1.995

NODDY


CD 4.900

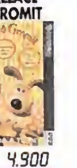
PINGU


CD 4.900

PIRATAS



CD 4.900

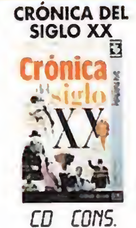
SUMAR Y RESTAR

CD 4.900

WALLACE & GROMIT

CD 4.900

OBRAS DE CONSULTA

CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0
CD 8.900

CRÓNICA DEL SIGLO XX

CD CONS.

EL CUERPO HUMANO 2.0

CD 8.900

ENCARTA '99 + ATLAS MUNDIAL

CD 19.900

ENCARTA '99 ATLAS MUNDIAL

CD 9.990

ENC. DE LA CIENCIA 2.0
CD 8.900

ENC. DE LA NATURALEZA 2.0
CD 8.900

ENC. DEL ESPACIO Y EL UNIVERSO
CD 8.900

ENC. MULTIMEDIA SALVAT'98

CD 14.900

ENCARTA '99

CD 14.990

GUIA MÉDICA DE LA FAMILIA
CD 8.900

HISTORIA DEL MUNDO
CD 8.900

LA TIERRA
CD 7.900

MI INCREIBLE CUERPO HUMANO
CD 4.900

MI PRIMER DICCIONARIO 2.0
CD 4.900

INTERNET



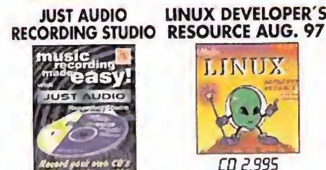
KIT INTERNET MERIDIAN

Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovia. Instalador para Windows 3.X, 95 y NT. Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servicios: news, chat, FTP... Versión completa de Microsoft Internet Explorer 4.0 y todos sus componentes adicionales. Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow. Asistente publicación WEB. Decenas de programas de dominio público y shareware. **Incluye estas demos totalmente jugables:** Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO 2.900

CONEXIÓN ANUAL COMPLETO 9.900

UTILIDADES



JUST AUDIO RECORDING STUDIO
CD 9.900

LINUX DEVELOPER'S RESOURCE AUG. 97
CD 2.995

MICROSOFT PLUS '98

CD 9.990

MONEY '99
CD 7.495

PANDA ANTIVIRUS HOME
CD 5.800

PANDA ECUS

CD 4.900

PICTURE IT! '99
CD 9.990

VIA VOICE '98 EXECUTIVE
CD 33.900

VIA VOICE '98 HOME
CD 10.900

WINDOWS'98

CD 11.990

IDIOMAS

TALK TO ME INGLÉS CURSO COMPLETO

9.990

TELL ME MORE INGLES

AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990
NEGOCIOS 8.990

TELL ME MORE FRANCES
AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990

TELL ME MORE ALEMAN
AVANZADO 7.990
INTERMEDIO 6.990
PRINCIPIANTE 6.990

TALK TO ME INGLES

AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME ALEMAN

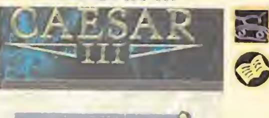
AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME FRANCES

AVANZADO 4.990
INTERMEDIO 3.990
PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME ITALIANO

AVANZADO/NEGOCIOS 4.990
PRINCIPIANTE/INTERMEDIO 3.990

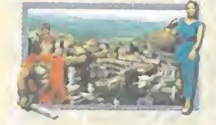


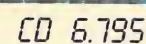
www.centromail.es

JUEGOS

NOVEDADES

Recomendados





CAESAR III

CD 6.795

Roma no se hizo en un día. Construye y gobierna ciudades y provincias. Asciende en la carrera política romana. Gestiona la actividad sociocultural de tu ciudad. Secuencias de vídeo. Música y efectos de sonido.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES



CD 6.795

El juego español nº1 en Europa. 3D de más de 350 edificios, estructuras, vehículos y armas de la 2ª Guerra Mundial. 20 misiones con escenarios, objetivos y desafíos variados. Controla más de 40 clases de tropas.

FIFA '99



CD 5.795

Control definitivo con giros continuos y vueltas sin descanso, regates sin fin y cambios bruscos de dirección. Representaciones detalladas de los estadios. Comentarios en directo. Pases de un sólo toque, cabezazos y voleas...



















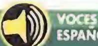

Título	Precio
101 AIRBORNE IN NORMANDY	CD CONS.
AIR WARRIOR III	CD 7.950
ANNO 1602	CD 7.495
ARMOR COMMAND	CD 7.495
ARMY MEN	CD CONS.
AXIES & ALLIES	CD CONS.
BATTLEZONE	CD 7.495
BIO FREAKS	CD CONS.
BLACK DAHLIA	CD 8.495
CASTROL HONDA SUPERBIKE W.C.	CD 7.495
CHESSMASTER 6000	CD CONS.
CHINA: CRIMEN EN LA CIUDAD PROHIBIDA	CD 7.450
COLIN McRAE RALLY	CD 7.495
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	CD 7.495
CREATURES 2	CD CONS.
DEATHTRAP DUNGEON	CD 7.495
DOMINION STORM OVER GIFTS	CD 7.495
DUNE 2000	CD 6.795
EGIPTO 1156 A.C.	CD 7.450
EL QUINTO ELEMENTO	CD 6.795
EMERGENCY	CD 5.995
ENEMY ZERO	CD 5.795
EXPEDIENTE X	CD 8.495
EXTREME TENNIS	CD 2.995
F-15 (JANE'S)	CD 7.495
F-16 AGRESSOR	CD 7.495
F-22 ADF	CD 5.795
F-22 RAPTOR	CD 7.495
FALCON 4.0	CD CONS.
FIGHTING FORCE	CD 7.495
FINAL FANTASY VII	CD 7.495
FLIGHT SIMULATOR '98	CD 8.990
FLYING CORPS GOLD	CD 2.795
FORSAKEN	CD 7.495
FUTBOL MANAGER '98	CD 5.795
GADGET	CD 7.450
GOLF PRO	CD 2.795
GRAND PRIX LEGENDS	CD 6.795
GRIM FANDANGO	CD 6.795
H.E.D.Z.	CD CONS.
HALF LIFE	CD 6.795
HEART OF DARKNESS	CD 6.495
HEXPLORE	CD 6.795
HOPKINS FBI	CD 6.450
INDUSTRY GIANT	CD 7.495
JACK ORLANDO (486, 16Mb SVGA)	CD 4.995
JETFIGHTER FULL BURN	CD 7.495
JOURNEYMAN PROJECT 3	CD 7.495
KKND2: KROSSFIRE	CD 5.795
KLINGON HONOR GUARD	CD 7.495
LAS GRANDES BATALLAS DE JULIO CESAR	CD 6.995
LODE RUNNER 2	CD CONS.
LONGBOW 2	CD 7.495
LORDS OF MAGIC	CD 6.495





pedidos por teléfono: 902 17 18 19







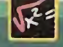
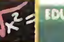
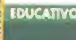
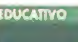
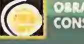
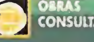


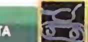










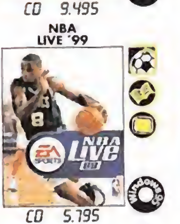
MANUAL ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · MANUAL INGLES · PANTALLA INGLES · VOCES INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTE · EDUCATIVO · OBRAS CONSULTA · ESTRATEGIA

JUEGOS

NOVEDADES

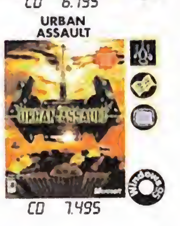


www.centromail.es

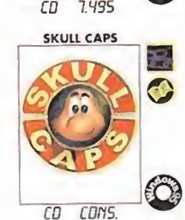
















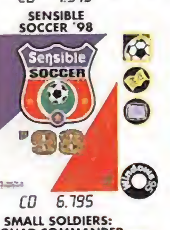






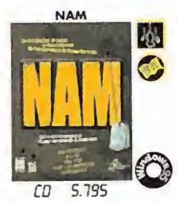

















Juego	Precio
M.I.A. (MISSING IN ACTION)	CD 7.495
M1 TANK PLATOON 2	CD 6.795
MADDEN NFL '99	CD 5.795
MAX 2	CD 7.495
MECH COMMANDER	CD 7.495
MICROMACHINES V3	CD 6.795
MICROSOFT GOLF 1998	CD 9.495
MIGHT & MAGIC VI	CD 7.495
MONSTER TRUCK MADNESS 2	CD 7.495
MORTAL KOMBAT 4	CD 7.495
MOTO RACER 2	CD 6.795
NAM	CD 5.795
NBA LIVE '99	CD 5.795
NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT	CD 6.795
NHL '99	CD 5.795
NIGHTMARE CREATURES	CD 6.795
OF LIGHT AND DARKNESS	CD 7.495
PANDEMONIUM 2	CD 6.795
PANZER 44	CD 7.950
PC FUTBOL 6.0	CD 2.795
PEOPLE'S GENERAL	CD CONS.
POLICE QUEST SWAT 2	CD 5.995
POWER CHESS 2.0	CD 4.975
PROST GRAND PRIX (PENT. 16Mb SVGA)	CD 7.495
QUAKE II	CD 7.495
RED BARON II	CD 5.995
RED JACK	CD 7.495
S.C.A.R.S	CD 5.795
SENSIBLE SOCCER '98	CD 6.795
SEVEN KINGDOMS	CD 7.495
SIERRA PRO PILOT	CD 6.495
SIM CITY 3000	CD 6.795
SKULL CAPS	CD CONS.
SMALL SOLDIERS: BUILD & BATTLE	CD CONS.
SMALL SOLDIERS: SQUAD COMMANDER	CD CONS.
SOLDIERS AT WARS	CD 7.495
SONIC R	CD 5.795
SPEED BUSTERS	CD 6.795
STAR WARS REBELLION	CD 6.795
STARCRAFT	CD 6.495
STREET FIGHTER ALPHA	CD 4.895
TEAM APACHE	CD 7.495
TEST DRIVE 5	CD 6.795
THE HOUSE OF DEAD	CD 5.795
TIGER WOODS '99	CD 5.795
TONIC TROUBLE	CD CONS.
UBIK	CD 7.495
UNREAL	CD 6.795
URBAN ASSAULT	CD 7.495
V2000	CD 6.795
WARGAMES	CD 5.795
X-COM INTERCEPTOR	CD 7.495
XENOCRACY	CD 7.495
ZERO ZONE	CD 7.450

Recomendados

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2



CD 6.795

17 circuitos (Mónaco entre ellos), 11 equipos y 22 conductores. Modo retro: carreras en el circuito clásico de Green Hell. 4 coches de diseño y comportamiento como los primeros F1 que existieron en los años 50. Sonido 3D asombroso.

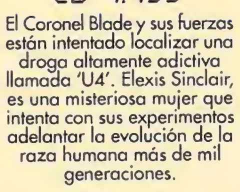
SIN



CD 7.495

El Coronel Blade y sus fuerzas están intentado localizar una droga altamente adictiva llamada 'U4'. Elexis Sinclair, es una misteriosa mujer que intenta con sus experimentos adelantar la evolución de la raza humana más de mil generaciones.

TRIBAL RAGE

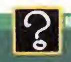
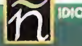
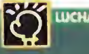
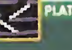
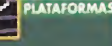
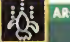


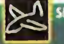
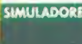


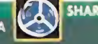
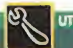
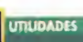
CD 2.995

Estrategia en tiempo en la que has de conseguir créditos con los que construir unidades y guerreros para completar misiones y campañas, en las que, a partir de un territorio, debe conquistarse el mapa completo.



 INTELIGENCIA
 IDIOMAS
 LUCHA
 JUEGOS DE MESA
 PACKS
 PLATAFORMAS
 ROL
 ARCADE
 SIMULADORES
 VIDEO AVENTURA
 SHAREWARE
 UTILIDADES

CENTRO MAIL

www.centromail.es

JUEGOS

OFERTAS

Recomendados

AGE OF EMPIRES



CD 4.895

Domina el mundo conquistando las civilizaciones enemigas, descubriendo sus secretos o acumulando riqueza. Sigue una de estas vías para crear la civilización más poderosa de la tierra.

HEROES OF MIGHT & MAGIC II



486, 8Mb SVGA

CD 2.995

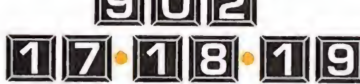
Lord Ironfist ha muerto y el Reino ha caído en una guerra civil a manos de sus hijos. Morir en la hoguera puede ser el precio por controlar las tierras y ser el sucesor del trono. 3 personajes nuevos y docenas de escenarios.

REDLINE RACER



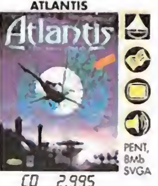
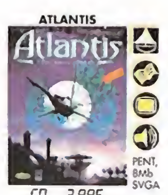
CD 4.995

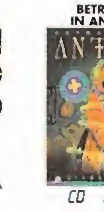
A velocidad de relámpago y con unos gráficos hiperrealistas te llevará a una experiencia vertiginosa jamás vivida anteriormente. 6 atmósferas con 10 circuitos diferentes. Escoge entre 8 motos y 16 corredores.



pedidos por telEfono:

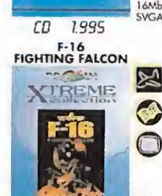
902 17·18·19

















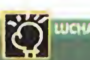
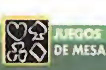


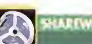
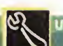






Título	Formato	Precio	Requisitos
ATLANTIS	CD	2.995	PENT, 8Mb SVGA
AIR WARRIOR II	CD	1.990	
APACHE LONGBOW	CD	1.995	486, 8Mb SVGA
BETRAYAL IN ANTARA	CD	2.495	486, 16Mb SVGA
BIRTHRIGHT	CD	2.495	486, 8Mb SVGA
BLOOD	CD	2.995	PENT, 16Mb SVGA
BROKEN SWORD	CD	1.990	486, 8Mb SVGA
CAESAR II	CD	2.995	486, 8Mb SVGA
CARMAGEDDON	CD	2.990	PENT, 8Mb SVGA
CIVILIZATION II	CD	3.495	486, 8Mb SVGA
CONQUEST EARTH	CD	1.995	PENT, 16Mb SVGA
CREATURES	CD	2.990	
DARK REIGN	CD	2.995	
DRAGON LORE II	CD	1.990	486, 8Mb SVGA
DREAMS	CD	1.995	PENT, 16Mb SVGA
DUKE NUKEM 3D	CD	3.495	486, 8Mb SVGA
F-16 FIGHTING FALCON	CD	2.995	486, 16Mb SVGA
F-22 LIGHTNING II	CD	2.990	486, 8Mb SVGA
F1 RACING SIMULATION	CD	4.995	
FABLE	CD	1.995	486, 8Mb SVGA
GRAND PRIX MANAGER 2	CD	1.995	PENT, 16Mb SVGA
HEXEN II	CD	2.995	
HIND	CD	1.995	486, 8Mb SVGA
IGNITION	CD	1.990	PENT, 8Mb SVGA
IMPERIUM GALACTICA	CD	2.990	486, 8Mb SVGA
LARRY VII	CD	2.995	486, 8Mb SVGA
LIGHTHOUSE	CD	2.995	486, 8Mb SVGA
LITTLE BIG ADVENTURE 2	CD	2.990	PENT, 8Mb SVGA
LORDS OF THE REALM II	CD	2.495	486, 8Mb SVGA
MAGIC EL ENCUENTRO	CD	2.995	
MASTER OF ORION 2	CD	1.995	486, 8Mb SVGA
MYST	CD	2.990	486, 8Mb SVGA
NASCAR RACING 2	CD	2.495	486, 16Mb SVGA
OUTPOST 2	CD	2.995	PENT, 16Mb SVGA
PHANTASMAGORIA	CD	2.995	486, 8Mb SVGA
PHANTASMAGORIA II	CD	2.995	
PUZZLE BOBBLE	CD	2.990	
QUAKE	CD	2.990	486, 8Mb SVGA
RAYMAN	CD	3.495	486, 4Mb SVGA
RESIDENT EVIL	CD	1.990	
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	CD	2.495	486, 8Mb SVGA
SENSIBLE SOCCER 96/97	CD	2.990	486, 4Mb SVGA
SHADOW WARRIOR	CD	2.995	PENT, 16Mb SVGA
SILENT HUNTER	CD	2.995	486, 8Mb SVGA
STAR TREK GENERATIONS	CD	1.995	
SUPER EF 2000	CD	2.990	
SYNDICATE WARS	CD	2.990	486, 8Mb SVGA
THE ULTIMATE DOOM	CD	2.990	386, 4Mb VGA
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSSINES	CD	3.495	PENT, 8Mb SVGA
TOP GUN	CD	2.995	486, 8Mb SVGA
URBAN RUNNER	CD	2.995	486, 8Mb SVGA
VERSALLES	CD	2.995	
WORLD FOOTBALL '98	CD	1.990	
X-COM APOCALYPSE	CD	2.995	486, 8Mb SVGA

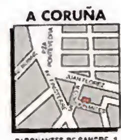
 INTELIGENCIA
 IDIOMAS
 LUCHA
 JUEGOS DE MESA
 PACKS
 PLATAFORMAS
 ROL
 ARCADE
 SIMULADORES
 VIDEO AVENTURA


 SHAREWARE

 UTILIDADES

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, **Si eres un profesional del sector** llama al: **913 802 892**



www.centromail.es


A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 — TEL: 981 143 111


A CORUÑA Santiago — C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 — TEL: 981 599 288

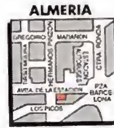
ÁLAVA Vitoria — C/ MANUEL IRADIER, 9 — TEL: 945 137 824

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 — TEL: 965 143 998

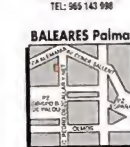
ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER — TEL: 966 813 100

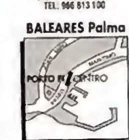

ARGENTINA BUENOS AIRES — PARANA, 564. TEL: 371 13 15 CODIGO POSTAL C.P. (1017)


ALICANTE Elche — C/ CRISTOBAL SANZ, 29 — TEL: 965 467 959



ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 28 — TEL: 950 260 643


ASTURIAS Gijón — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 — TEL: 985 343 719


BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 — TEL: 971 720 071


BALEARES Palma — C.C. PORTO PI AV. I. GABRIEL ROCA, 54 — TEL: 971 405 573


BARCELONA (Glories) — C.C. GLORIES LOCAL A-112 AV. DIAGONAL 280 — TEL: 934 860 064


BARCELONA (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97 — TEL: 934 126 310


BARCELONA (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17 — TEL: 932 966 923


BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 — TEL: 934 644 697

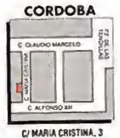

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME, S/N — TEL: 934 656 876


BARCELONA Manresa — C/ OLIMPIA, LOCAL 10 C/ ANGEL GUIMERA, 21 — TEL: 938 721 094

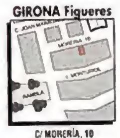

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 — TEL: 937 960 716

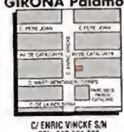

BARCELONA Sabadell — C/ FILADORS, 24 D — TEL: 937 136 116


BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEON — TEL: 947 222 717

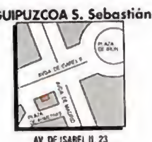

CORDOBA — C/ MARIA CRISTINA, 3 — TEL: 957 486 500


GIRONA — C/ RUTLLA, 147, ESQ. JOAN REGLA, 6 — TEL: 972 224 729


GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10 — TEL: 972 675 256


GIRONA Palamós — C/ ENRIC VINCKE S/N — TEL: 972 601 665


GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 — TEL: 958 266 954


GUIPUZCOA S. Sebastián — AV. DE ISABEL II, 23 — TEL: 943 445 660


HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 — TEL: 974 230 404

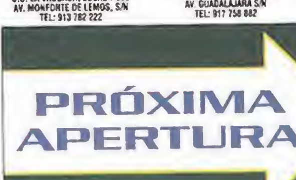

JAEN — PASAJE MAZA, 7 — TEL: 953 258 210


LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MUGICA, 6 — TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CRA. GENERAL NORTE, 12 — TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 — TEL: 928 234 651


MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 — TEL: 915 278 225


MADRID (El Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N — TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA S/N — TEL: 917 758 882

MADRID (Sol) — C/ MONTERA, 32, 2º — TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 89 — TEL: 918 802 692



MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15 — TEL: 916 520 387

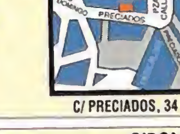

MADRID Alcorcón — C/ CISNEROS, 47 — TEL: 916 436 220


MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 — TEL: 916 374 783


MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 — TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo Alarcón — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5 — TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CRA. TORREJÓN ALJAVIR, Km 5 — TEL: 916 562 411

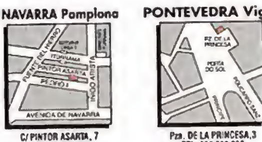

PRÓXIMA APERTURA

MADRID (Callao) — C/ PRECIADOS, 34


MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 — TEL: 952 615 292


MÁLAGA Fuengirola — AV. JESUS SANTOS REIN, 4 ED. OFISOL — TEL: 952 463 800


MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE — TEL: 968 294 704


NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 — TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — Pza. DE LA PRINCESA, 3 — TEL: 986 220 938

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 — TEL: 986 432 682


NUEVO CENTRO

ALICANTE — C.C. GRAN VIA, Local B-12 AV. GRAN VIA S/N

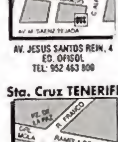
ALICANTE Elda — AV. J. MARTINEZ GONZALEZ, 16-18 B — TEL: 965 397 997

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65

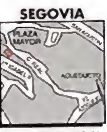
CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 — TEL: 943 635 293

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27



SALAMANCA — C/ TORO, 84 — TEL: 923 261 681


Sta. Cruz TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 — TEL: 922 293 063


SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOC. 21 C/ REAL S/N — TEL: 921 463 462


SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOC. B 4 AV. ANDALUCIA, S/N — TEL: 954 675 223

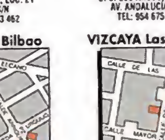

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 — TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 — TEL: 963 339 619

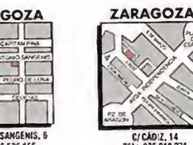


VALENCIA Gandia — C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10 PARQ. DE ACTIVIDADES — TEL: 962 950 951


VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 — TEL: 983 221 828



VIZCAYA Bilbao — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 — TEL: 944 103 473


VIZCAYA Las Arenas — C/ DEL CLUB, 1 — TEL: 944 649 703


ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENIS, 6 — TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CADIZ, 14 — TEL: 976 218 271

Tu pedido de forma sencilla

• ¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

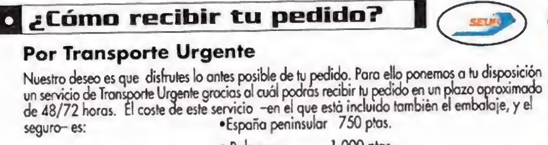
Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

• ¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

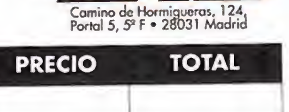
Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.**

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO



Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

MCM

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular 750 ptas Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Calle/Plaza: ____________________

Nº: ____ Esc: ____ Piso: ____ Letra: ____ Ciudad: ____________

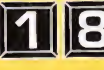
Provincia: ____________ C.P: ______ Tf.: ( ) ____________

N.I.F: ____________ Fecha de Nacimiento: ____________ E-mail: ____________

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 30-11-98

Ven a conocernos

Haz tu pedido por teléfono: **902 17 18 19**



CENTRO MAIL

LA batalla DE LOS CHIPS

La compañía 3Dfx Interactive, dedicada al desarrollo de chips, ha puesto una demanda contra su homóloga nVIDIA, alegando que ésta ha incurrido en la violación de una patente suya. 3Dfx acusa a nVIDIA de utilizar su tecnología patentada multi-texturing en el nuevo Riva TNT. Acorde con su política, 3Dfx seguirá su procedimiento de intentar conseguir de mutuo acuerdo una solución que sea también aceptable para nVIDIA. La compañía recientemente saldó un caso similar con Sega por varios millones de dólares. Comentando esta situación, Greg Ballard, de 3Dfx, afirmó: “La compañía lamenta llegar a este desafortunado extremo. 3Dfx rechaza tomar parte en los tribunales para resolver asuntos de este tipo, pero es imperativo que protejamos el patrimonio intelectual y tecnológico...”. Es lógico pensar que no podía tardar demasiado en llegar un conflicto de esta magnitud a un sector como es el desarrollo de chips de aceleración gráfica, en el que se mueven ingentes cantidades de dinero, y que se encuentra en pleno auge.

¿Cómo realizará Anaya su papel de distribuidora para los títulos PC de Psygnosis?

¿Cuánto dinero gastarán los usuarios en productos informáticos durante estas Navidades?

¿Cuáles serán las campañas publicitarias que nos asaltarán durante las próximas Navidades por parte de las distribuidoras?

¿Qué impacto tendrá en el mercado la bajada de precio de Nintendo 64 frente a PlayStation?

Diferencias insalvables

Después de la reciente adquisición por Electronic Arts de gran parte de Virgin, se ha originado una polémica causada por las diferencias de política entre ambas compañías. Si recordáis, el mes pasado os ofrecíamos una preview de «Thrill Kill», donde hacíamos referencia a su gran desarrollo técnico, pero también a su fuerte dosis de violencia. Bien, Electrónic Arts, después de la adquisición de éste y muchos otros títulos procedentes de Virgin, ha anunciado que no va a publicar un juego de esta clase o bajo este nombre. Según un portavoz de Electronic Arts, “tras una evaluación de los títulos adquiridos, hemos decidido que Electronic Arts no publicará «Thrill Kill», de la forma en que está diseñado y tampoco ningún otro juego del mismo nombre...”. La razón dada es que Electronic Arts no tiene planes de licenciar o distribuir un producto en la línea de «Thrill Kill», puesto que en absoluto se corresponde con su política, debido a su extremada dosis de violencia y elementos gore.
A pesar de la cruda violencia presente en este programa, es una lástima que «Thrill Kill» no sea publicado por razones de diferencia de política, ya que hacía vislumbrar un gran nivel técnico, sobre todo por el tiempo y el esfuerzo que ha supuesto para el equipo de Irvine, encargado del desarrollo de este título.







Humor

por Ventura y Nieto



FORMIDABLE...

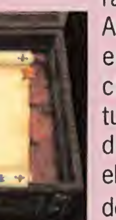
... Que por medio de Internet multitud de aficionados puedan hacer reconsiderar la decisión de una compañía de software. Este es el caso de «Space Quest VII», del que supimos que su lanzamiento se había cancelado hace algunos meses y, tras el anuncio de su cancelación, Sierra recibió una avalancha de e-mails con peticiones para que el proyecto siguiera adelante. Esta declaración dio su fruto cuando el vicepresidente de la compañía confirmó su posible resurrección. Una situación similar se está dando con «Warcraft Adventures», donde en la dirección http://wwwmembers.aol.com/pschneids50/warcraft.htm **podemos sumarnos al apoyo para su publicación.**

LAMENTABLE...

La proliferación de títulos que, tras la adquisición de un engine de calidad reconocida, se limitan a ser desarrollos clónicos que apenas aportan novedades y no llegan al nivel técnico del programa para el cual fue diseñado. Lo bueno sería que cada equipo hiciera un esfuerzo en aprovechar al máximo las posibilidades del engine adquirido o que realizasen uno propio.

LO mejor DEL MES

La inauguración por parte de Origin de dos nuevos servidores de «Ultima On-Line» en Japón ("Yamato" y "Asuka"), lo cual hace indicar que pronto podremos contar con uno para Europa.



Aunque aún está sin precisar, la situación puede ser tanto el Reino Unido como Alemania, siendo la última la que más posibilidades tiene de ser la elegida.

¿Qué he hecho yo para merecer esto?

Hay actualizaciones de un programa que son realmente parches que intentan solventar fallos en éste, con más o menos éxito, o de incluir características que en un principio no pudieron implementarse. Ésta es la razón de que **Luis Belart Siguero** nos escriba expresándonos su queja por añorar una versión definitiva libre de errores u omisiones en el programa «PC Fútbol»:

El mero hecho de que escriba esta carta es por estar cansado de una de nuestras mejores empresas de videojuegos: Dinamic Multimedia.

Y el motivo de esta crítica constructiva-destructiva es la evolución tan rápida y catastrófica de «PC Fútbol». Probablemente, muchos estén contra mí, pero alguien se lo tiene que decir.

Empecé a comprar «PC Fútbol» en la temporada 95/96, y me sorprendió que una compañía española llegara a ese nivel en un videojuego. Y yo, esperando un progreso, seguí con la versión 5.0. Mi adicción no se podía contener y seguí con las extensiones siguientes que consiguieron que me aficionara más aún. Pero la segunda extensión, para mí tenía un fallo que, aunque no me preocupaba demasiado, me ponía a veces nervioso, y era que limitaran las claúsulas de los jugadores. Sin embargo, no le di demasiada importancia, así que continué.

Adquirí «PC Fútbol 6.0» (otro gran éxito), al que quitaron el problema de las claúsulas. A día de hoy tengo la extensión 1 de este programa y de nuevo han vuelto a cometer errores. El primero, por volver a limitar las claúsulas y, el más grande, ¡el de quitar los escudos a los equipos!

Ahora, tonto yo, espero que en la segunda extensión sí han progresado sea esta vez para mejorar el programa..."

Sabemos la frustración que ocasiona el encontrar errores en los programas, más aún cuando se trata de una actualización en la que se supone deben corregirse y no aumentarse. Esperamos como tú que estos problemas se solucionen en la próxima extensión, y estamos seguros que Dinamic Multimedia ha tomado nota y está al tanto de ello. No obstante, quizá debería pensarse en una solución más global rediseñando íntegramente el programa, aunque suponga un gran esfuerzo de desarrollo y asumir ciertos riesgos.

Para todos aquellos que tengáis algo que deba ser destacado dentro de esta sección, bueno o malo, ya sabéis dónde hacerlo:

MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandarnos un e-mail a la siguiente dirección de correo:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

HACE 10 AÑOS

El número 8 de la segunda época nos presentaba en su portada la impresionante planta de un F-14 disparando. Era «Afterburner», la conversión de un popular juego de recreativas. Compartiendo protagonismo, aparecía «Robocop», uno de los arcades más recordados que posteriormente pasaría por varias versiones, y «Navy Moves», gran éxito de Dinamic del que os ofrecíamos paso a paso las instrucciones para terminar el juego. Además, poníamos bajo lupa maravillas como «Barbarian» «Savage» o «Wells & Fargo».



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
ACTUA TENNIS	(WIN 95/98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 RECOM.)	86 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	DIRECTX.COMP	MODEM, RED, SERIE	ACEL. 3D
BUGGY	(WIN 95/98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (32 RECOM.)	20 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN, TECL.	WIN COMP	MODEM, RED, SERIE	ACEL. 3D
EL QUINTO ELEMENTO	(WIN 95/98)	PENTIUM/166	PENTIUM/233	16 MB (32 RECOM.)	50MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	DIRECTX.COMP	------------------------	ACEL. 3D
EMERGENCY	(WIN 95/98)	PENTIUM/120	PENTIUM/166	16 MB (32 RECOM.)	20MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN, TECL.	SB	----------------	ACEL. 3D
GROUND ZERO	(WIN 95/98/NT)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 RECOM.)	150 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	SB	MODEM,RED,SERIE	DISCO ESCEN.
KLINGON HONOR GUARD	(WIN 95/98)	PENTIUM/233	PENTIUM/266	32 MB (64 RECOM.)	23 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	DIRECT XC OMP	-----------------	ACEL. 3D
MEGAMAN X4	(WIN 95/98)	486/100	PENTIUM/100	12 MB (16 RECOM.)	1 MB	VGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	SB	NO	---------------
MONACO GRAND PRIX	(WIN 95/98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (32 RECOM.)	24 MB	SVGA ACEL. 3D	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	DIRECT X COMP	-----------------	DIRECTX 6
MOTOCROSS MADNESS	(WIN 95/98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16MB (32 RECOM.)	60MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	WIN COMP	MODEM, RED, SERIE	JOYST. PACK
NEED FOR SPEED III	(WIN 95/98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	32 MB (64 RECOM.)	110 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	WIN COMP.	MODEM, RED, SERIE	ACEL. 3D
NIGHTMARE CREATURES	(WIN 95/98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 RECOM.)	2MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	WIN COMP	--------------------	-----------------
PINBALL ARCADE	(WIN 95/98)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 RECOM.)	15MB	SVGA	DOBLE	RAT.,TECL.,JOY.	WIN COMP	--------------------	DIRECTX 6
REAH	(WIN 95/98)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 RECOM.)	180 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	DIRECTX COMP.	NO	DIRECTX 5
SONIC R	(WIN 95/98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 RECOM.)	----MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	DIRECT XC OMP	NO	ACEL. 3D
SPELLCROSS	(DOS/WIN 95)	486/100	PENTIUM/100	12 MB (16 RECOM.)	60MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	WIN COMP	MODEM	-------------------
TRIBAL RAGE	(WIN 95/98)	PENTIUM/100	PENTIUM/133	16 MB	40MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RATÓN,TECL.	DIRECT X COMP	----------------------	DIRECTX 5
URBAN ASSAULT	(WIN 95/98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 RECOM.)	100 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT.,TECL.,JOY.	WIND COMP	MODEM	ACEL. 3D

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!

1



FAX MÓDEM 33.600

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

12 números+módem por 20.500 Ptas.

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

¡Ahorra 10.290 Ptas!

2



VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales que en las tiendas cuesta 10.990 ptas. ¡Los juegos de carreras serán otra cosa!

12 números+volante por 15.000 Ptas.

* Volante de cuatro ventosas para una perfecta fijación.
* Rotación de 50° y Autocentrado.
* Conexión directa.

¡Ahorra 3.790 Ptas!

3

25% descuento

SÚPER DESCUENTO 25%

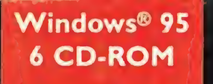
Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico a la dirección e-mail: **<suscripcion@hobbypress.es>**

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



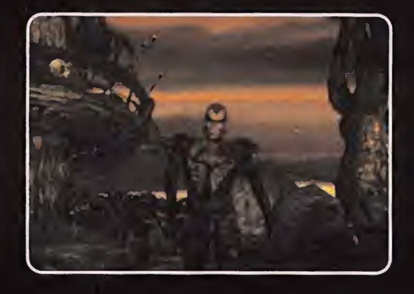
VIVE UNA AVENTURA MITICA

Integramente en castellano

RING

EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS






Vive una experiencia épica en la aventura gráfica del año, con un universo 3D y unos gráficos que te dejarán sin habla, en un escenario no lineal en el que interpretas distintos roles e interactúas con más de 20 personajes. Y todo ello con una banda sonora sin igual: **El Anillo de los Nibelungos,** de Richard Wagner, en versión de la Orquesta Filarmónica de Viena, dirigida por Sir Georg Solti.











www.cryo-interactive.com

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97